GOYUN KARTON FiGÜRÜNÜZ iÇERiDE!

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Ekim 2015/10 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 96 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

FORZA 6
PiSTiN YENi ŞAMPiYONU MU?

YILIN MAÇI BAŞLASIN!

FIFA 16

DOĞRU BiLDiĞiMiZ YANLIŞLAR
OYUNLAR HAKKINDA YANILIYORSUNUZ





İÇİNDEKİLER





54 DESTINY: TAKEN KING

Hatalarını telafi eden, parça parça sunduğu hikâyeyi düzgünce işleyen bir Destiny istedik. Geldi sonunda.

34 DOĞRU BİLDİĞİMİZ YANLIŞLAR

Merak etmeyin arkadaşlar, su hâlâ 100 derecede kaynıyor. Pi de 3 alınıyor. Ya ben ne saçmalıyorum ki? Konumuz oyunların yanlış bilinenleri.



SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

44 MAD MAX

Filmin gazıyla ağzınıza krom boya sıkıp bilgisayar başına oturmanız gerekiyor, bahane kabul etmiyoruz.





KAPAK

46 FIFA 16

Bu sene hem Türkçe, hem de kadınlar ligiyle karşımızda. Daha fazlası var mı? İşte onu dolu dolu incelemede görebilirsiniz.



30 PORTAL ÖN İNCELEME: RISE OF THE TOMB RAIDER

Sibirya'nın soğuğu bu efsanevi mezar yağmacısını durduramayacak!



88 HEARTHSTONE THE GRAND TOURNAMENT

Dedenizi dijital kart oyunlarına transfer eden salgında yeni bir içerik deliliği. Durduramıyoruz!



77 PARTY HARD

Üst katta gürültülü insanlar varsa, bundan sonra sorunları nasıl çözeceğinizi size adım adım öğretecek.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

96 KISIM, TEKMİLİ BİRDEN OYUNGEZER

Sevgili arkadaşlar, yıl olmuş 2015 ve biz bir şey fark ettik: Dijital yayıncılık!

Yıllardır bir şekilde girmemekte direndiğimiz, koşullarını beğenmediğimiz, kendimize yakın bulmadığımız dijital dergi yayıncılığına geçen ay itibariyle girmiş bulunuyoruz. Geçmiş olsun mu dersiniz yoksa hayırlı olsun mu, bilmem fakat 2007 Kasım'ından bugüne dek her ay matbaada yeniden doğarak varlığını sürdüren Oyungezer, sekizinci yaşında yeni bir eve daha kavuşmuş oluyor.

Size dijital yayıncılığın avantajlarından, hem sizin hem bizim için neler vadettiğinden bahsetmeyeceğim ama sessiz sedasız başladığımız bu yeni maceradan gayet umutlu olduğumu söylemek isterim. Özellikle de dağıtım sorunlarının giderek daha çetrefilli hale gelmesi ve sizlerin dergiyi bulamadığınıza dair şikâyetlerinizi giderecek olması sebebiyle umutluyum. Bundan böyle mobil cihazlarınızdan ya da bilgisayarınızdan girip Oyungezer'i aylık ya da yıllık abonelikle alabileceksiniz. Biz dergiyi matbaaya gönderdiğimiz gece, baskı kuyruğunda beklerken siz açıp taptaze derginizi okuyabileceksiniz (hemen bitirmeyin, bir ay sürdü onu yapmamız :)

Şimdilik sadece son bir yılın sayıları yayında ama yaz boyunca çalışan stajyerlerimiz Burak ve Gurur, 2007'den bu yana çıkmış tüm sayılarımızı dijital yayıncılık ortağımız Magzter'ın sistemine yükledi, yani kısa süre içinde eksik sayılarınızı da dijital olarak tamamlama şansınız olacak. Detaylar için sizi magzter.com'a alabiliriz.

Elbette koleksiyonerler için, her zamanki gibi, Dükkân'ımız da 7/24 işine devam ediyor. Eski-yeni fark etmeksizin tüm sayıları (baskısı tükenenler hariç) matbu haliyle edinmek için yine dukkan.oyungezer.com.tr'den sipariş verebilirsiniz.

Ekim sayısına hoş geldiniz… Ekim ne zaman geldi ya?!



Selam! OGZ

CANAVARLAR ASLINDA YETERİNCE SEVİLMEDİKLERİ İÇİN CANAVARA DÖNÜŞÜR



Ayın Postacısı

Eren Eryürekli

Ben karanlığı severim. Filmlerde olsun, oyunlarda olsun, kötü adamı ne kadar benimsediysem o filmi de o kadar severim. Burayı hafiften karartıyoruz o sebeple bu ay :) İstanbul'un ücra bir köşesindeki zindanımdan sesleniyorum sizlere, tıpkı Gollum gibi "Karanlıkta Bilmeceler"le uğraşacağız birlikte. Bakalım cevaplar nasıl olacak?



BİR ŞEYLERİN BİTİŞİ SONRASI STRES BOZUKLUĞU

Selam Oyungezer ailesi,
Size uzun zamandır yazmak istediğim şeyler vardı, geçen sefer yolladığım e-mektup'un da yayınlanmasıyla içime bir cesaret doldu, bir tane daha yollayayım dedim. Öncelikle Selam OGZ bölümünde gelen mektupları parça parça cevaplasanız, öyle daha güzeldi bence, her sorumuza tam bir cevap alıyorduk, şimdi birden çok soru birleşebiliyor ve bence bu çok da hoş değil.

Ayrıca verdiğiniz figürlerin içinde Cpt. Price kesinlikle olmalı bence, bir de en azından E3 ve Gamescom sayılarında OGZ-DVD verseniz.

Şimdi sorulara geçelim, öncelikle daha 15 yaşında olsam da eski oyunları özleme tribine girmiş durumdayım, nedense ne zaman bir Skyrim veya FarCry 3 konusu açılsa dalıp gidiyorum ve tuhaftır ki en az iki gün orada kalıyorum. ***(fena spoiler vardı kırptım burayı, üzgünüm...)*** . Aslında bu durumu bazı film ve müziklerde de yaşıyorum ama daha çok oyunlarda oluyor. Eminim siz de bu durumu çok yaşamışsınızdır, nasıl atlatıyorsunuz?
Butterfly Infect

Sevgili Butterfly,
İyi ki yazıyorsun o halde, canın sıkıldıkça yaz. Hem işimiz ne cevaplarız yahu :)
Madde madde cevaplayayım o zaman ben de sorularını.

1. Karton figür meselesi, bu ay son buluyor. Dolayısıyla Cpt. Price konusunda umutlarını söndürmek durumundayım. Fuar videolarımız Oyungezer'in Youtube kanalında sıcak sıcak yayınlanıyor çıktığı anda öte yandan. DVD beklemekten iyidir diye düşünüyorum ben.

FİGÜRLERE VEDA!

Geçen yıl bu zamanlar Ezio'yla başladığımız naif, kartondan Efsaneler serimiz bu ay bir başka büyük kahramanla sona eriyor: Goyun!

Aslında seriye eklenebilecek onlarca kahraman var hâlâ listemizde. Sizden gelen önerilerin de her biri efsaneydi. Fakat bu kahramanları seçerken sadece ne kadar efsane olduklarına değil, masanın üstünde durmaya değer ve uygun bir görsellerinin olup olmadığına da bakmak zorundaydık. Kimisinin boydan fotoğrafını bulamadık, kimisinin en büyük fotosu pul kadardı. Bu yüzden bir Gordon Freeman'ımız, bir Max Payne'imiz olamadı mesela. Biz de bu uzun soluklu efsaneyi "Bir Goyun hepsini birleştirecek, bir Goyun hepsinin yerine geçecek" cümlesiyle bitirmeye karar verdik… *fırk



2. Tabii ki yaşadım, yaşamaz mıyım? Üniversitenin ilk yılında okumuştum Sillmarillion'u (Orta Dünya'nın oluşumunun tarihi anlatılır orada) ve bittiğinde bir kez daha okumuştum sindire sindire, sonra senin bahsettiğin boşluk oluştu. Ne yapayım ne edeyim derken imdadıma Blind Guardian'ın "Nightfall in Middle Earth" albümü yetişti de Orta Dünya'sız kalmadım *(Ne lezizdir o albüm de -Sarp)*. Oyunlarda ise Final Fantasy VIII'i ilk bitirişimde böyle olmuştum. O karakterleri o kadar çok sevmiş ve benimsemiştim ki resmen dostlarım gitmiş gibi bir yalnızlığa düşmüştüm. Atlatmak için başka bir şeye yöneliyorum ben genelde, dışarı çıkıyorum mesela.

Çok teşekkür ettim mailin için, sıkıldıkça yaz bize. Buradayız. Cevaplarız!

BU SOULS OYUNLARI DA ÇOK DARK

Ben geriden geliyorum da, geçen ay yazmış olduğun Dark Souls 3 yazısında fark edip şaşırdım; Demon Souls ile Bloodborne aynı evrende, farklı zaman dilimlerinde demişsin. Bunun üzerine sormak istiyorum. Diğerlerini bilmem ama Bloodborne'u baştan sona, neredeyse her şeyini görerek bitirdim. Ama bu kadar ketum bir oyun (ki Türkçeydi bu) üzerine bu denli büyük hikâyeler nasıl yazılabiliyor? Hadi parça parça var bir şeyler, bunları birleştiriyorsun, yorum katıyorsun da, yahu göz var nizam var, oyun hiçbir şey anlatmıyor ki! Ama internette sayfalarca hikâyesi var. Lan bende mi sorun var? Nasıl oluyor da oluyor! Gerçekten pratikte bu parçalar nasıl birleşiyor, nasıl kabul görüyor kitleler tarafından çok merak ediyorum. Aklımda deli sorular…

Demon Souls ile Bloodborne'un aynı evrende olması da çok ilginç geldi bana. Arada bariz bir tarz farkı var çünkü. Artık ne kadar bir zaman farkından bahsediyorsak? Neyse öyle işte...
Puraxays

Sevgili Puraxays,
Öncelikle bir hatayı düzeltmek istiyorum. Belirttiğin durumun olmadığını ben de yaptığım okumalardan sonra öğrendim. Bu sanının oluşmasının nedeni de aslında bir çeviri hatası. Şöyle ki; oyunların yönetmeni Hidetaka Miyazaki iki oyun

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











farklı "zaman dönemlerinde" geçiyor demiş, bunun için de "era"(çağ) sözcüğü kullanılmıştı çevirilerde. Bu da web alemini (ve beni) yanılttı tabii. Yönetmenin kastettiği şeyin farklı görselliğe sahip zaman dilimleri olduğu anlaşıldı sonradan (Demon Souls Ortaçağ atmosferi, Bloodborne Viktorya dönemi İngiltere'si). Yani iki oyun farklı dünyalarda geçiyor.

Souls oyunlarındaki (ve Bloodborne'daki) lore meselesine gelirsek; burada yapımcıların çok zekice davranarak, oyuncuyu ufak ipuçlarıyla kendi yollarını bulmaya yöneltyiklerini düşünüyorum. Zira Drangelic veya Lordran'ın gizemi biraz da bu parça pinçik bilgilerin düz bir metin olarak önümüze konulmamasında yatıyor. Armut piş, ağzıma düş yok yani. Örneğin DS2'de Kral Vendrick'in kılıcını yapabilirseniz, bunun açıklamasında onun kraliçeye olan aşkının derin izlerini görürsünüz. Aynı şekilde Bloodborne'u algılamak için de biraz H. P. Lovecraft mitolojisine hakim olmak gerekebilir.

Dark Souls 3'ün de Nisan ayında çıkacağını hatırlatıp hoşça kal diyorum şimdilik. Forumlardaki desteğine de ayrıca müteşekkiriz, bunu da bil.

OYUNLARDA ASIP KESMEYE GERİ DÖNÜLSÜN

Selam OGZ, öncelikle her kapağı kaldırdığımda gençleşen Serpil Ulutürk'e selam olsun :)

Benim derdim, adamakıllı korku oyunu oynayamam ve son zamanlarda yeni çıkanlar arasında çok şey kaçırdım.

Bilmem hatırlar mısınız 1998 yapımı Blood "blood one unit whole blood" adlı oyun vardı, bir dönemin efsanesiydi bilinçsizce geceleri oynayıp, bilinçsizce korktuğumuz bir oyun :) Benim asıl takıntım ise korku oyunlarında yönettiğimiz karakterler. Blood tam bir kasaptı, ne yaratık gördüğünde kararan ekranlar, ne de amaçsızca korkmuş nefes alan biri var. (Örnek: Outlast) Kasap modunda bir karakteri yönlendiriyoruz. Nedense bu türdeki oyunlarda artık karakterler korkak ve pısırık seçiliyor. Üzücü.

Bahsetmiş olduğum karakter yapısına benzeyen oyunlar var, ama bunlar tam anlamıyla korku ögesini yansıtamıyor. Varsa yoksa klasikleşmiş "böö" sahneleri.

Umarım yakın zamanlar da Blood gibi oyunlarla karşılaşırız, hatta eski oyunların restore edilip çıktığı şu günlerde bizzat Blood'ı görürüz.

Tüm Oyungezer ailesine iyi çalışmalar :)
Halit Kulaç

Merhabalar Halit,
Selamın Serpil'e iletildi, dergideki yeni fotoğrafının yarattığı ilgi patlamasıyla uğraşmakta kendisi şu an, ama iyi baş ediyor, sıkıntı yok :)

Sorunu oldukça uzun süre düşündüm ve şöyle bir sonuca vardım. Artık oyun endüstrisi milyar dolarların döndüğü inanılmaz reklam masraflarının olduğu bir alan. Bağımsızlar kanadında elbette bu tip sırf eğlenceye dayalı yapımlar görsek de, AAA oyunlar artık Blood sadeliğine dönemeyecek kadar karmaşıklaşmış durumda. Bugünün korku oyunları da, FPS aksiyonları da insanların orijinallik taleplerine boyun eğen, evrilip değişen endüstrinin ürünleri. Gerçek korkunun görüp yenebildiklerimizden çok, göremeyip savaşamadıklarımızdan geldiği yapımcıların dikkatinden kaçmadı. Blood tadında asıp kestiğimiz FPS'ler bu eğilimle birlikte demode oldu. Misal geçen aylarda çıkan Hatred da kopardığı onca gürültüye rağmen kof bir oyun olarak unutulup gitti. Ha bir gün rüzgâr döner de insanlar pısırık korkak tiplerden sıkılırsa bu kaslı abiler geri dönecektir.

Remaster konusu için ise; bunlar hep arz talep meselesi, senin gibiler çoğalırsa neden olmasın diyorum. Çok teşekkürler kanlı mailin için, yine bekleriz :)



"Hayat hakkında asla ciddi konuşulamayacak kadar önemli bir şeydir."
-Oscar Wilde

> BLOODBORNE'U ALGILAMAK İÇİN DE BİRAZ H. P. LOVECRAFT MİTOLOJİSİNE HAKİM OLMAK GEREKEBİLİR.

Videolarda Bu Ay



Iron Maiden'ın Eddy'si oyun tarihinde bir gezintiye çıkıyor!
tinyurl.com/ogz96-maiden



Aksiyon sahneleri neden bu kadar banal geliyor, sorun nedir?
tinyurl.com/ogz96-aksiyon



Witcher lore'u anlatan bu genç kadın zekâsıyla büyülüyor:
tinyurl.com/ogz96-gamermd83

ZOR BU İŞLER

Merhabalar Eren Ağabey ve Oyungezer ailesi, nasılsınız? Umarım keyfiniz yerindedir. Aklım karışık olduğu için size yazmaya karar verdim, isterseniz başlayalım.

Öncelikle, aklımda bir oyun projesi var, ancak nasıl hayata geçirebileceğimi bilmiyorum. Oyunumu 8-bit yapmak istiyorum, hangi oyun motorunu önerirsiniz? Açıkçası şu an aklımda sadece hikâye var, oyun bir zombi kıyame-

KANLI OYUNLARLA OLAN GÖNÜL BAĞIM

Bakmayın siz Blood üzerinden atıp tuttuğuma. Kanlı, karanlık oyunlar her daim benim ilgi alanımdaydı. Hatırlayanlarınız olacaktır belki, zamanında Kalisto Entertainment'dan çıkan Nightmare Creatures vardı. Pek çok yönden Bloodborne'un atası diyebileceğim bu oyunda yine Viktorya İngiltere'sinde yaratık avlıyorduk. Ama ne avlamak! Hani kollar bacaklar havada uçuşurdu, kan akardı oluk oluk. PS One zamanını unutulmaz oyunlarındandı benim için. Hâlâ da devamını beklerim. Die By The Sword, Soldier of Fortune ve Thrill Kill ise o dönemden unutamadıklarım. Güzel zamanlardı.



Selam! OGZ
forum, email, twitter, facebook, youtube





Son zamanlardaki ruh halim!

tinden sonra geçecek, karakterimiz alzheimer hastası olacak, ya da ona benzer bir hastalık, neyse detaya girmeyeyim. En büyük sorunum oyun motoru... Bilgisayar kursuna gitmek istiyorum, internette yavaş yavaş öğreniyorum ama belki daha hızlı ve yeni şeyler öğrenirim, sizce bir yararı olur mu?

Üniversiteyi yurtdışında okuyup (Amerika büyük ihtimal) bir oyun şirketinde işe girmek istiyorum (tercihim Bethesda veya Rockstar), ama harbi bu kadar kolay mı? Ve bu tür büyük firmalara girmeden önce staj yapmak gerekir mi? Genç yaşta Hideo Kojima veya Todd Howard gibi biri olabilir miyiz-miyim?

Ubisoft AC'nin her yıl çıkma politikasını ne zaman düzeltir? İlla batmaları mı lazım? Bir firma neden fanlarını dinlemez? Neden böyle art arda soru yazdım?

Konami'nin gidişatı hakkında ne düşünüyorsunuz? Bari oyunların haklarını sataydı...
Özellikle ilk iki sorumu cevaplarsanız sevinirim.
Saygılarımla :)
Barış Beyaz

Selamlar Barış,
Genel olarak iyiyiz diyelim. Kendi adıma Monster Hunter 4'te 265 saati devirmiş biri olarak hâlâ son seviye yaratıklara ulaşmaya çabalıyorum Şubat'tan beri. Ama biliyorum, başarıcam :)
Hızla sorularına geçersek;
1. Oyun yapımı benim çok da uzak olmadığım bir konu, fakat programlama hakkında fazla bilgim yok. Yine de birkaç 2D oyun motoru araştırıp buldum, bunlara bakıp işine yarayacak olanı tespit etmek ise senin elinde. "GameMaker, Scratch, Stecylworks, Phrogram" isimleri yeni başlayacaklara öneriliyor. Kurs içinse direkt oyun yapımıyla ilgili olan bir tane seç derim.

Sorunun ikinci kısmı için biraz sert konuşabilirim, ama senin iyiliğin için olduğunu bilesin isterim. Öncelikle bir oyun yapmak fedakârlık istiyor, zaman istiyor. Bunlara göğüs gerebilir misin? Bir şeye başladığında yarım bırakmamaya kararlı mısın? Sonra bahsettiğin zombi mevzusu. Açık konuşayım, orijinal olması zor bir alan. Emin ol dışarıda senin bu fikrine sahip olan en az 1500 tane daha hevesli genç var. Lakin sen onların arasından nasıl sıyrılacaksın? Alzhemier, ilginç bir fikir gibi görünse de bunu oyun mekaniklerine nasıl yansıtacaksın? Bu gibi soruları sıkça sormak bizi sıradanlıktan farklılığa götüren yolun taşlarını dizer. Bunları aklında tut, fakat hayallerinden de vazgeçme asla.

2. Üniversiteyi yurtdışında okumak hiç kolay değil, ekonomik olarak zor en başta. Bir stajdan öte elinde bir demo olması ve bunun yapımcıların ilgisini çekmesi önemli. Bir Kojima olmak mümkün, ama onun bile hâlâ kariyerinin tepe noktasındayken uğraştığı şeyleri göz önünde bulundurursak hiçbir şeyin garantisi yok hayatta deyip...

3. ...Hemen alakalı son soruna geçiyorum. Konami'nin Kojima'ya ve ekibine ettikleri tabii ki hoş değil. Lakin şunu da hesaba katalım; Kojima yedi yıldır MGS V üzerinde çalışıyor ve bunu neredeyse sınırsız bütçeyle yapıyordu. Konami de nihayetinde dedi ki; "Bilader kaç yıl oldu bitir artık şu oyunu, benim bundan artık para kazanmam lazım!" Evet, gördüğün gibi kapitalizmin hayalcilere ve vizyonerlere gösterebileceği müsamaha bu kadar. Sonuçta gerçeklerin sert duvarına ilk toslayan dahi Kojima olmadığı gibi, son toslayan da olmayacaktır.

4. Ubisoft satmadığı gün AC serisinin dinlendirmeye alacaktır, özellikle Syndicate bu noktada çok önemli ve serinin kaderini belirleyecek oyun bence. Onun satışları serinin geleceğini de belirleyecek.

Umarım projende başarılı olursun Barış, ben

MONSTER HUNTER AŞKI

Herhalde 6-7 yıl oldu bu seri ile tanışalı ve her ne kadar tüm oyunlarında aynı şeyleri yapsam da bir türlü sıkmadı, bir türlü bıktırmadı kendini. Herhalde içimizdeki ilkel mağara adamına seslendiği ve evimizin konforunda canavar avlama olanağı sunduğu için bu kadar sevildi bu seri. Teknik kusursuzluğu bir yana, esprili dünyası, çok zevkli multiplayer'ı ve tabii ki canavarları ile benim için vazgeçilmez bir eğlence Monster Hunter.
Son oyundaki kayıt dosyam 300'üncü gurur saatine yaklaşırken, 3DS'de olmasına hem kızdığım hem de mutlu olduğum serinin yeni oyunu Kasım'da Japonya'ya çıkıyor ve bu sefer yardımcı kedilerimizle de oynayabilecekmişiz. Olley! Aşk işte, kızamıyorsun tekrar eden görevlere, farming istemesine… Bu da böyle bir sevgi işte, paylaşayım dedim :)



Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











“KOJİMA YEDİ YILDIR MGS V ÜZERİNDE ÇALIŞIYOR VE BUNU NEREDEYSE SINIRSIZ BÜTÇEYLE YAPIYORDU.”

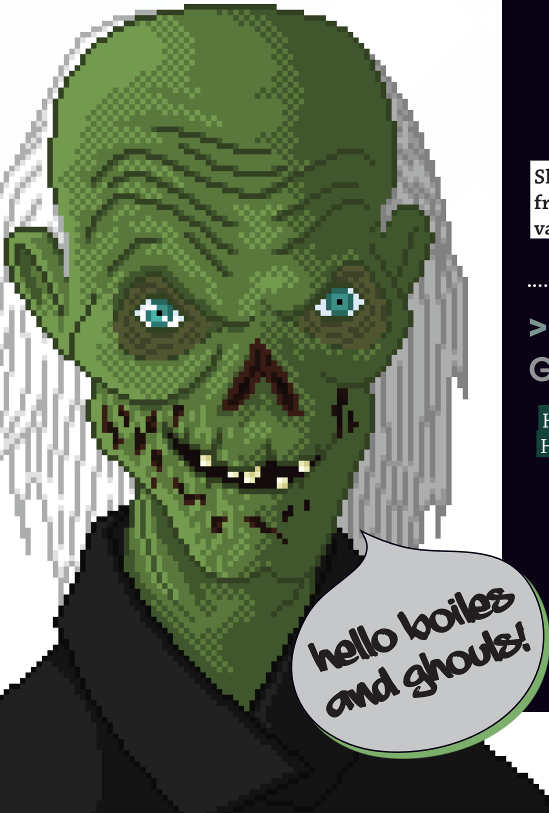
öyle sert konuşurum takılma çok, sen bildiğin yoldan git, olmazsa yeniden denersin. Hayat uzun :)

WARCRAFT STAR IN THE SHELL OF BERSERK

Sana ve tüm Oyungezer ailesine selamlarımı sunuyor, bayramınızı kutluyorum Eren abi (Fazla resmi bir giriş olmuş olabilir).

Uzun süreli takipçilerinizden biri olarak size yazmayı bu kadar geciktirdiğim için kendimden utanıyorum. Son zamanlarda artan sorularımı daha fazla ertelememek ve bayramınızı kutlamak için oturdum klavyenin başına.

Öncelikle Warcraft filminden biraz bahsetmek istiyorum. Eylül sayısındaki yazını okudum ve aynı şeyleri düşündüğümü söyleyebilirim. Bahsettiğim haberi Oyungezer Online'da gördüğümü düşünürsek senin görmemiş olma ihtimalini es geçiyor ve sızdırılan fragman hakkında görüşlerini almak istiyorum ***(Buraları kırptım Tuncer, kaptırmış gitmişsin)***.



Anket



>> @OYUNGEZER: BU YILIN ORTA YAŞ SENDROMU KATEGORİSİNDE FAVORİN HANGİSİ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: MÜZİK RUHUN GIDASIDIR YA, BU ARALAR HANGİ OYUN MÜZİKLERİYLE BESLENİYORSUNUZ?

Mojave Music Radio. Fallout: New Vegas'ı müzik çalar olarak kullandığım doğrudur. **@eusekerci**

Kingdom Hearts müzikleri efsanedir. **@mert_bozkurtlar**

Transistor, Bioshock: Infinite, Dishonored ve biraz da Skyrim ara ara .-. **@EscapistEinric**

>> FANTASTİK BİR EVRENE GİDECEKSİN, NERESİ OLSUN?

01 Dragon Age dünyasına giderim. Çünkü ejderhaları severim xjdjx **@AtakanDalgc**

02 Direkt The Witcher evreni, muazzam evren. **@NamyelusDonmez**

03 Fez evreni sanırım. Bakış açısı önemli ağa :) **@sGuler666**

04 Skyrim'e giderdim çünkü daha o frost troll ile görülecek hesabım var! **@AlicanKismet**

05 Shire, Orta Dünya. Bir hafta da orada tatil yapalım ya, çayır çimen mis gibi. **@mrarisen**

06 Antarktika' da Delilik Dağları'na gider,yöre halkına hal hatır sorarım (bkz. Cthulhu Mitosu) **@NamyelusDonmez**

>> @OYUNGEZER: DIŞARIDA DELİ YAĞMUR. SOĞUKLAR GELİYOR DİYORLAR? (BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU)

Hadi o zaman açayım da bir Heavy Rain OST dinleyelim. **@pebblesinmymind**

Camdaki su damlalarını izleyecek, bir taraftan da bitki çayını yudumlayacak bir kadın eşlik etmeli o zaman bana. **@sarpkurkcu**

İşte bunlar hep El Niño. **@erengy**







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Çizgi roman okumaya kalıcı olarak geri dönüş yaptığım için oyun dünyasına biraz daha uzak kaldım. Zor bir lisede okumanın getirdiği kısıtlı boş zaman problemi nedeniyle eskisi gibi istediğim her oyunu oynayamıyorum. Hal böyle olunca seçici davranmak gerekiyor. MGS: TPP, Witcher 3, GTA V gibi efsanevi oyunları oynayıp, geri kalanlara daha sonra bakmak üzere listeye eklemek zorundayım. Bu bağlamda Steam hakkında bir soru sormak istiyorum. En son baktığımda Steam dolar kurunu 1.80 olarak alıyordu. Olur da bu rakam güncellenir ve üçe yükselirse oyun fiyatları cep yakmaz mı? Benim gibi öğrenciler için oyun oynamak şehir efsanesi halini almaz mı? ***(kırp... kırp...)***

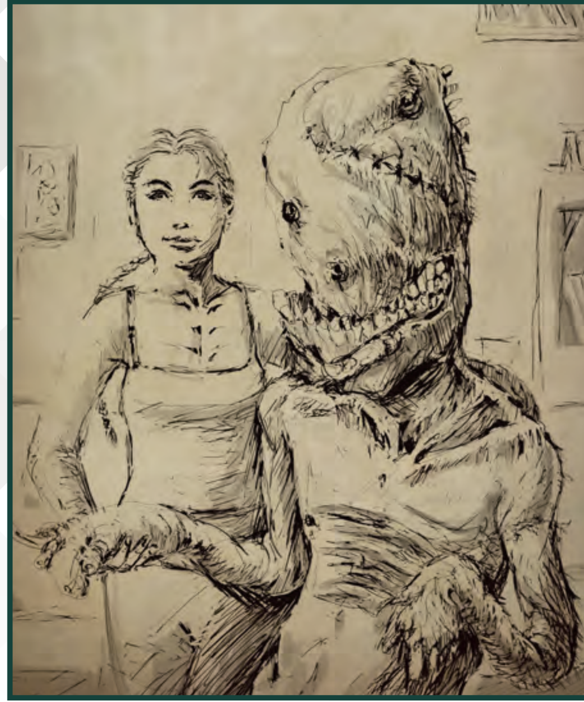
Şöyle bir sorum olacak. Yazacağımız konu oyunlarla alakalı olmak zorunda mı? Son zamanlarda çizgi romanlar, sinema ve diziler konusunda oyunlarda olduğumdan daha bilgiliyim. Tabii oyunlar konusunda da karalayabileceğim bir şeyler de var ancak imkanımız varsa özellikle çizgi romanlarla ilgili bir yazı yazmayı çok isterim.

Yeni Star Wars filmleri hakkında ne düşünüyorsun? Şahsen ben ilk 6 filmi sinemada izleyebilmek için fazla genç bir insan olarak sinemada Star Wars filmleri izleyebileceğim için mutluyum. Öte yandan J.J. Abrams'a pek de güvenmeyen kişiler, filmlerin kötü olacağını ve hiç çekilmemelerinin daha iyi olacağını düşünüyor. J.J. Abrams için Jar Jar Abrams diyenler bile var. Kendi adıma Force Awakens'dan da umutluyum fakat esas Rogue One'ı bekliyorum. Extended Universe'e de Türkiye'de yayınlanan kitapları aracılığıyla ucundan bulaşmış bir insan olarak Death Star planlarının çalınışını ne şekilde anlatacaklarını çok merak ediyorum.

Son bir soru sorup mailimi bitireceğim. Sizleri de işinizden fazla alıkoymayalım. Anime izlemeye başlamak istiyorum önerebileceğin animeler var mı? Şimdiye kadar sadece Death Note ve Cowboy Bebop izledim. Animelere sempati duymamı sağlayabilecek animeler de bunlardı muhtemelen. Mutlaka izlenmeli dediğin animeler var mı? Naruto, One Piece gibi çok popüler animeleri izlemeyi düşünmüyorum. İzleyici sayıları fazla olmasına rağmen kalitelerinin o kadar da yüksek olduğunu düşünmüyorum.

Sorularım bu kadardı. Yayınlanmasa bile uzun zaman sonra yeniden sizlere yazıyor olmak gerçekten iyi hissettirdi. Okul sezonu başlıyor ama vakit buldukça yazarım yine. Tüm Oyungezer ailesinin bayramını kutlar, Konami'ye karşı haklı davanızda başarılar dilerim. Esen kalın.

Tuncer Haydarlar



" CANAVARLARI SEVİP KOLLAYIN, ONLAR SİZİN DİĞER YARINIZ "

Ayın sonuna kadar mektupları cevaplamanın içimden gelmeyişinin nedeni senmişsin Tuncer, gördüğün gibi mailin yayınlanıyor :D Cidden, üşenmeyip bu kadar yazdığın için asıl biz teşekkür ederiz. Senin ve tüm Oyungezerlerin de geçmiş bayramı buradan kutlu olsun dedikten sonra jet hızıyla cevaplarına geçiyorum.

1. Kaçak fragmanda nutkum tutuldu açıkçası, tansiyonum filan düştü, o derece. Dijital karakterde inanılmaz emek var. Ortamlar da harika görünüyor. Nice Photoshop'lar, 3DS Max'ler, Maya'lar telef olup işlemciler ağlamıştır diye düşünüyorum. Emin ol aşırı bir heyecanla bekliyorum filmi, nihayet şöyle sağlam bir oyun uyarlaması izleyeceğiz gibi.

2. Bu kur meselesi hepimizin kâbusu şu sıralar. Umut ediyorum 1.80'den oynamaz, yoksa facia yaşarız, eski karanlık kopya günlerine döneriz (ki bu hiç hoş olmaz). Kısaca olmasın 3 TL falan, ağzından yel alsın :

3. Yazılarını okuyup videolarını inceledim Tuncer ve özellikle Jim Gordon hakkındaki yazını gayet başarılı buldum, iyi gidiyorsun. Son kertede kararını verecek kişi ben olmasam da, kültür-sanat kısmında farklı bir ses duymak her daim hoş olur diye düşünüyorum. Yetkili mercilere gereken bildirimler yapılıyor merak etme ;)

4. Star Wars'un çılgın fanı olmadığımdan yeni filmlerin bende yarattığı heyecan biraz az. Lakin Rogue One'da Donnie Yen ve Mads Mikkelsen'in olması benim ilgimi daha çok çekiyor diyeyim. Ama J. J. Abrams hakkında görüşlerim olumlu, adam Star Trek'i diriltmeyi başardıysa bunun da hakkından gelir diye düşünüyorum. Extented Universe ise Disney tarafından imha edildi biliyorsun, şimdi kendi ayrı destanlarını yazacaklar yeni filmler ve diğer ürünlerle

5. Hah, bunu bildiğim yerden sormuşsun işte. Anime deyince benim aklıma Ghost in the Shell, Akira, Princess Mononeke gibi klasik filmler geliyor. Seri olarak ise Ömer'le içine girip çıkamadığımız bir Gundam külliyatı var. Legend of Galactic Heroes, Berserk, Code Geass, FullMetal Alchemist, Welcome to NHK gibi çok sevdiklerimi sayayım, onlara bakabilirsin. Yalnız One Piece'e laf ettiğini Ömer duymasın, kapına dayanır vallahi tutamayız adamı :D

İyi hissetmene, içini dökmene sevindim umarım yanıtlarım da seni sevindirir diyor ve kendine çok iyi bakmanı diliyorum. Çalışmaya devam.

İlk kez giriştiğim bu mektup cevaplama işinden diliyorum ki anlımın akıyla çıkmışımdır arkadaşlar, bunun takdiri sizin. Gayet güzel ve cevaplaması keyifli sorular geldi, hepinize sonsuz teşekkürler, kendinize iyi davranın. İçinizdeki karanlıkla barışın, onu sevin. Zira oradan bakan şeyler her zaman da korkunç olacak değil.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.



Gelecek Ayın Postacısı

ALT'ın sessiz sakin çizgiroman üstadını ağırlayacağız gelecek ay. Konu Marvel'a, DC'ye geldi mi mangalda kül bırakmayan Onur Kaya tahminen buraların da tozunu attıracak. Siz rahat olun, aklınıza takılan ne varsa sorun, kızarsa suçu bize atın. Acımayın, yazın!

FINGAAH!

FINGER IS COMING

01 . 10 . 15

GET IT ON Google play

Download on the App Store



/siisgames

fingaah.com

SiiS GAMES



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

İrdeleme Zarafette Saklıdır

Bunu kabul etmeyecek çok kişi bulabilirsiniz ama bir gerçek var: İnsanların her zaman duygusal çalkantılarını görülebilir birer öğeye çeviren kimyasal reaksiyonları vardır. Bunlara, kimi zaman "tik" deriz. Davranışlarımızı tetikleyen duyguların fiziksel dünyaya gelen o bilindik yansıması. Türkiye sineması sağ olsun, genelde dalga geçmelik ya da küçümseme için kullanılan birer öğedir bizler için, ama her insanın iç yüzünü dışarıya vuran bir tepki de olabilir.

> "BİR İNSANIN SESSİZ YANSIMASIDIR BEDEN DİLİ."

Peki, sorum ise şu size: En son ne zaman birisinin bir "tikini" fark ettiniz?

Yani ne zaman bir insanın yalan söylemeden önceki bakış tarzını, birinden hoşlanırken sözlerini aralıklara bölüşünü, bir insana yaklaşırken aslında değmemesi gereken o alana bir yaklaşıp bir uzaklaştığını fark ettiniz?

Yani diyorum ki: En son ne zaman bir insanı gerçekten bilerek ve isteyerek şöyle bir gözden geçirdiniz?

Cep telefonlarının hayatımızı işgal edişini, bizi sosyal hayattan koparışını sürekli dillendirip dururuz. Ama sosyal medya sadece iletişimimizin yerini değil, eski iletişim şekillerinin özelliklerini de yuttu şu hayatta. Bugün insanları bu şekilde değerlendirmiyorsak, bu biraz da onlardan fiziksel hareket değil de emoji beklediğimiz içindir.

BİR ZAMANLAR JAPONYA'DA...

Merak etmeyin, bilgiçlik taslayacak ve bu sorunun cevabını size verecek değilim. Çünkü ben de bilmiyorum. Çeşitli koruma mekanizmaları gözlüyorum tabii ki insanlarda. Mesela rahatsız olunan bir durumu yoğun şekilde mizaha dökerek çarpıtma çabasını. Ya da istekleri sessizlik üzerinden kabul ettirme gayesini. Hayatı işinde geçen bir neferim ben, o nedenle bu örneklerim de hep aynı coğrafyadan. Ama gerçekten bunun için çaba sarf ettiğim bir zamanı sorsanız, mal gibi bakarım sizlere.

Yıl 2011. İstanbul Bilgi Üniversitesi'nde yüksek lisans derslerindeyim. Hocamız Asu Aksoy soruyor, "Japonya'da Fukishima felaketine yol açan depreme gösterilen tepki ile mahallenizde olan bir olaya tepkiyi kıyaslarsanız, nasıl bir sonuca varırsınız?" Zor bir soru, cevabı basit olsa da dillendirilişi o kadar da kolay değil. Ama iş dönüp dolaşıp içinde yaşamayı tercih ettiğimiz sosyal medyaya geliyor. Bizler, ifşa olmamayı tercih eden korkak birer yavrucağız bu diyarlarda. Uzağa müdahale etmek, o konuda söz söylemek, yakının dokunuşuna her zaman ağır basıyor. Aynı şekilde Change.org'da imza atmak ya da Twitter'da #dayan yazmak gibi. Çünkü emek gerekmiyor, sadece bir paylaşım ya da en uç noktada bir grafik tasarım (Fukishima ve Japonya hakkındaki grafik tasarımları hatırlayın) ile hallolmuş sayıyoruz. Kendimizi kandırmaya bu kadar alışkınız. Bu davranış, aynen karşımızdaki insanı analiz edişimizde de temel.

Yıl 2015. Bir arkadaşımı ilişkiye dair tavsiyelere boğuyorum. Kendim yürütmeyi beceremesem de nedense ilişkilere dair başarılı tavsiyeler veriyorum. "Mum dibine ışık tutmaz" mı desek, insanların beni kırmamak adına abartılı kibarlığı mı, bilemiyorum. Ama arkadaşım söylediğim sözlerde doğruluk payı buluyor, yanımdan ayrılırken teşekkür ediyor. İnsan ilişkileri basitçe ölçülebilir aslında. Gerçekten istenen ya da beklentide bulunulan duygular rahatça dillendirilse keşke ama her şeyin sarpa sarması bizim iş bilmezliğimizden kaynaklanıyor. Bu nedenle soruyorum, en son kimin bir davranış düzenini fark ettiniz şu hayatta?

Hatırlamıyorsunuz. Biliyorum. Çünkü ben de hatırlamıyorum. Halbuki konu gerçek yaşama geldiğinde, birinin diğerine karşı her türlü hoşgörü noktasını oluşturmada en önemli araçtır bedensel tepkiler. Utandığınız anı, mutlu olduğunuz anı ya da sinirlendiğiniz konuyu anlık davranışlarınızdan daha fazla gösteren bir şey yoktur. Kontrol edemezsiniz, söz geçiremezsiniz.

Ama siz kimsenin davranışlarını fark etmezken, nasıl bir küstahlıkla başkasından bekleyebilirsiniz ki bunu? Bekleyemezsiniz, doğrudur. Ama bekliyoruz. Çünkü felaket karşısında bir hamamböceği kadar dirayet gösteremediğimiz halde kendimizi en yüce varlık olarak görmeye devam ederiz. Hayır dostlar, Güneş ve sistemi birer yalan. Hayat sizin çevrenizde dönüyor.



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Beklentiler Ve Karşılıkları

Beklentilere şekil vermek her zaman için çok önemlidir. Ama çok! Bakın vurgulu vurgulu konuşuyorum ki bu ilk cümleyi hafızalara kazıyalım. Eğer bu cümleye katılmıyorsanız kendi hayatınızı bir göz önüne alın, Godfather'ın son filmi hayal kırıklığı olmadı mı? Mario Bros. 2 vasat değil miydi? O kız size "Hayır" dediğinde kendinizi odalara kapatmadınız mı? E, neydi bunların sebebi? Tabii ki beklenti. Sen kıza o kadar bel bağlamasaydın, "Bana göz kırptı sanki, seviyo la beni" demeseydin, Mario'nun durumunu sorgulamasaydın, kafanda bazı imgelemler oluşturmasaydın, bugün hayal kırıklığına uğramayacaktın.

Bu yüzden yarın için yapacağım hazırlıklardan önce bazı şeyleri öğrenmem, ona göre beklentimi dizginlemem gerekiyordu. Dürüst cevaplara ihtiyaç duyan bazı sorularım vardı. İstediğim cevapları almam için de aşağıya inmem, mahallenin çocuklarıyla konuşmam gerekiyordu.

Mahallenin yeteneklerini kapıda top teperken buldum. Erhan ve İbrahim havadan pas yapmaya çalışıyor, Hikmet ise büyük bir konsantrasyonla kaleden onları izliyordu (kale dediğim de dükkân kepengi). Sanırım Alman kale oynuyorlardı. Her mahallede Alman kalenin kuralları farklı olduğundan emin olamıyordum. Biraz uzaktan oyunlarını seyrettim. Ardından sorumu sormak üzere yanlarına ağır adımlarla yaklaştım. Hikmet benim yavaşça ona yaklaştığımı görünce bir sevindi ki sormayın, Almanya'dan dayısı bir gelse bu kadar sevinmez yani, öyle bir sevinçten bahsediyorum size. Dönüp bana seslenince bu yersiz sevincinin sebebini anladım: "Oooo, son gelen kaleye geçer abi, geç kaleye, geç geçgeçgeçgeçgeç..." Hikmet, benim oraya Alman kale için geldiğimi sanıyordu. "Geçgeçgeçgeç..." Hikmet susmuyordu. "Geçgeçgeç..." Hikmet sevinçten coşmuştu. Arka arkaya "geç" diyor, bu esnada havaya bakıyor ve bana eliyle kaleyi işaret ediyordu. Suratında "Aksi bir durumu kabul edemem, o kaleye geçilecek" bakışı vardı. "Yahu," dedim dinlemedi, ık mık dedim yine dinlemedi. Topu Erhan'ın ayağından ellerimle aldım. Yine seslendim duymamazlıktan geldi. Topu sinirden sıkmaya başladım. Umursamazca havaya bakıp duruyordu. Ağzında da aynı kelimeler, tekrar edip duruyordu. "Geçgeçgeç..."

> HİKMET'İN O SUSMAYAN, KIL SURATI RESMEN "AĞZIMA ÇAK" DER GİBİYDİ.

"Hikmet?" dedim sitemli bir şekilde, "Anlamam abi geçgeçgeç" dedi. Topu daha çok sıktım. Bir kez daha yineledim kendimi. "Oğlum bir dursana?" Hâlâ havaya bakıyordu. Topu sıkmaktan bembeyaz olan ellerimi kaldırdım, dayanamadım ve ağzının ortasına topu fırlattım.

O andan sonra "geçgeçgeçgeç" diyen çocuk gitti, yerine kedi yavrusu gibi ciyaklayan biri geldi. Öyle değişik sesler çıkarıyordu ki sanırsam bugüne kadar sadece NatGeo'da duymuştum böyle sesleri. "Oğlum bir şeyin yok" dedim. "Ganıyo! Ganıyo! Ganıyo mu ya?! Ganıyo! Ganıyo!" diye bağırmaya başladı bu kez. Bir eliyle ağzını kapatmış, telaşlı telaşlı etrafına bakınıyor, ganadığını iddia ediyordu.

Kontrolünü kaybetmiş Hikmet'e nasıl yaklaşacağımı bilemediğim için yaşça bizden üç yıl ileride olan Erhan'a yalvarırcasına döndüm. Gözlerim bir şeyler yap diyordu. Erhan benim gözlerimi nasıl anlamışsa artık Hikmet'in yanına gitti ve ensesine sertçe patlattı bi' tane. "Yürü git lan, hiçbir şeyin yok işte!" diye de kızdı. Hikmet koşarcasına adımlarla apartmana yöneldi. O sırada ağzından "acıyo, ganıyo, geç" gibi kelimelerin hızlıca döküldüğünü duydum. İyice kafa gitmişti çocukta. Komboya başlamıştı. "Acıganıyogeç!"

Sadece beklentilerimi şekillendirecek o soru için gelmiştim ben. İki dakika içerisinde dünya kadar olayın içinde buldum kendimi. Erhan, Hikmet gittikten sonra oyunlarını bozduğum için bana da biraz kızdı. Bir şey sormak isteyen meraklı suratımı görünce, "e, n'oldu söyle?" diyerek teşvik etti beni. "Oğlum" dedim. Başparmağım ile işaret parmağımı birleştirerek surat hizasına kaldırdım Erhan'ın. Bu sayede önemli bir şey söyleyecek insanlar gibi duruyordum. Beklentime yön verecek o soruyu sormadan önce bir derin nefes daha çektim içime. "Bu bayram... paralı olan mı diğeri mi?"

"Yok paralı olan değil, diğeri... koyunlu olan" dedi. İçimden s.çtık dedim. Yavaşça kaleye geçtim.

Çünkü geçen seneyi hatırlıyordum ve bu durum hiç hoşuma gitmiyordu. (Devam edebilir, etmeyebilir de.)





Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Var - Yok

Evsiz, sokakta yatan adam bir evde yaşayabilse, kötü bir evde kiracı olarak kalan biri iyi bir eve geçse, iyi bir evde kiracı olan kendine ait bir evi olsa, kendine ait bir evi olan yazlığı da olsa, ikisi de olan çocuklarına da ev alabilse mutlu olacağını düşünür.

Yalnız olan ailesi olsa, ailesi olan arkadaşları olsa, arkadaşları olan sevgilisi olsa, sevgilisi olan kendini ait hissedeceği bir sosyal çevresi olsa mutlu olacağını düşünür.

İşi olmayan işi olsa, İşi olan daha çok kazansa, daha çok kazanan daha da çok kazansa, o tip bir işe sahip olan parasını harcayabileceği zamanı olsa, ona sahip olan hiç çalışmadan gelir elde etse mutlu olacağını düşünür.

Sosyal vs. imkânları fazla olmayan bir yerde yaşayan daha iyi bir yere taşınsa, daha iyi yerde yaşayan şehir merkezine taşınsa, öyle bir yerde yaşayan gelişmiş bir ülkede yaşasa mutlu olacağını düşünür.

“BU HAYATTA MUTLULUĞUN FORMULÜ KİMSEDE YOK; AMA MUTSUZLUK ELİNİZİN ALTINDA.”

Bilgisayarı olmayan eski oyunları oynayabileceği bir bilgisayarı olsa, öyle bir bilgisayarı olan yeni oyunları çalıştıran bir tane olsa, öyle bir taneye sahip olan her oyunu en yüksek ayarda oynayabileceği bir makinesi olsa, öylesine sahip olan eyefinity bağlayabilse mutlu olacağını düşünür.

Benzer örnekler çoğalır gider. Neticede bir şekilde mutlu olamamayı başarıyoruz.

Hırs, daha iyisini, daha fazlasını istemek yanlış bir şey değil. Gayet de doğru bir şey hatta, hayat daha fazlasını istemeden, bunun için çaba sarf etmeden saman gibi olurdu. Sıkıntı şu ki elde etmeyi amaçladığımız şeyi elde ettiğimizde onun verdiği güzel his çok kısa sürüyor. Bir sonraki aşamayı gözümüze kestirip o aşamada olmadığımız için yeniden mutsuz hissetmemiz çok zaman almıyor.

“Yeterince” çizgisini de bir yerde çekmek gerek. Hayatınıza hiçbir şeyiniz yokmuş gibi baktığınızda size yeterli gelecek şeyler neler olurdu mesela? Kendi adıma konuşacak olursam iyi-kötü oyun oynatabilen, anime izletebilen, müzik dinletebilen bir bilgisayar; kendime ait bir oda; çok kazandırmasa da kendime zaman ayırabilmemi sağlayan bir iş ve birkaç şey daha yeterli. Daha azı beni mutsuz eder ve eğer kendime çektiğim çizgi buysa belki de etmelidir de (herkesin çizgisinin farklı konular üzerinde ve farkı seviyelerde olacağı kesin tabii ki). Daha fazlası olsa şahane olur elbette ama daha fazlasına duyduğum arzunun mutlu olmamı baltalamasına izin vermemeye çalışıyorum.

Umut Sarıkaya'nın *** Gibi Adam karikatürleri vardır. Öyle gibi de görünmek istemiyorum bir taraftan. Ne bileyim, neticede bir hastalığınız varsa, sürekli bir ağrınız varsa vs. size "güzel şeylere odaklan" falan gibi bir şeyler söyleyen adamı sopayla kovalamak hakkınızdır. Sağlık, maddiyat, hareket özgürlüğü gibi konularda kendi mutluluğu kendi elinde olabilen insanlar için bu söylediklerim yalnızca. Mutsuzluğunuzun sebebi sizin dokunamayacağınız noktadaki şeylerse hikâye çok farklı olacaktır.

Bu dünyada, özellikle de bu ülkede mutlu olabilmek zaten çok zor. Ama bari bir şeylere sahip olamadığımız için mutsuz olmayalım. "Keşke buyum da olsaydı" gibi cümleleri çok kuruyoruz ama "Elimde bu var ya, ya bu da olmasaydı" pek aklımızdan geçmiyor.

Demek istediğimi şöyle özetleyeyim aslında; bir çizgi düşünün. Çizginin bir ucu ultra şükürcülük olsun, diğer ucu ise hep daha fazlasıyla kafayı bozmak olsun. Biz genelde çizginin ikinci ucuna daha yakın bir yerde duruyoruz. Sanıyorum ki o noktayı biraz daha çizginin ortasına yaklaştırsak çok şey daha iyi olacak.





Had Safhada

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Başlangıç - #1

"Terk Edin... Darbe'ye 115 Saniye...Terk Edin... Darbe'ye 114 Saniye..."

Yapay zekânın kaynağı belirsiz sesi geri sayarken, kristal, mermer ve çeliğin muhteşem birlikteliğinden oluşan taht odasında sendeleyerek yürüyordu adam... Devrilmiş heykellerin, kopmuş mermer başlarının tavana dikilmiş bakışlarının arasından, etrafındaki yıkımın hiç farkında değilmişçesine yürüyordu... Sonra giderek yavaşladı... Ve durdu...

Dizlerinin üzerine çöküp çığlık atmaya başladı. Atacak çığlığı, bağıracak nefesi, kusacak pişmanlığı kalmayana kadar bağırdı. Artık olacakları durdurmak için sonuna kadar direnmiş, savaşmış, çok daha kötüsünü de yapmış, ama sonunda korkunç gerçeği kabullenmişti:

Kurdukları bu muhteşem ve yalan dünya yok olmak üzereydi.

"Buraya gelmekle son büyük hatamızı ettik. Bu yıkımın tek suçlu biziz. Başkası değil, biziz".

Bir yanıp bir sönen aydınlatma sistemi yüzünden yarı karanlığa gömülmüş sarayın şaşaalı devasa kabul holünden geçilerek girilen taht odası, sarayın en güvenli yerine, merkezine yerleşmiş olduğu halde, dışarıdan gelen doğaüstü uğultu ve yıkımın sesini, sarsıntısını durdurmaya yetmiyordu etraflarındaki milyonlarca ton metal ve mermer. Sık sık tavandan akan beyaz mermer tozları gözlerini yakıyor, hala açık olan ama sesi çıkmayan ağzından içeri girip boğazına yapışıyordu.

> ❝ ÖLMEKTEN DEĞİL, ÖLÜMDEN SONRASINI DA KAYBETMEKTEN KORKUYORUM ❞



Yüzyılların birikimi olan büyük bir çaresizlikle sıkılmış yumruklarının üstüne narin ve ince parmaklar kapanınca irkildi.

"Helêna..." dedi bu felaketin ortasında ona huzur veren yegâne şey olan karısı ve kucağındaki minik bebeğe bakarak " Nasıl izin verdik her şeyin bu kadar kontrolden çıkmasına?"

Yumuşak bakışlarını gözlerine diken Helêna "Çünkü insanız. Ama insandan daha büyük bir şey olabileceğimize inanmaya hazır oluşumuz en büyük kusurumuz" dedi gözlerinde yaşlarla. "Haydi, kendini daha fazla yorma. Bunların tek suçlusu sen değilsin. Hepimiz, buraya gelen herkes de senin kadar..."

"Tek suçlusu ben değilim..." dedi adam, giderek düşen bir sesle. Sonra, biraz kendini toparlayınca yükselen sesiyle "Milyonlarca insanın, belki de tüm insanlığın sonunun gelmesinde parmağı olanlardan biri olmam bana yetiyor Helêna... Ölmekten değil korkum... Sadece bu hayatı değil, ölümden sonrasını da kaybetmekten korkuyorum"

Tam Helêna "ama bunu bilemezsin..." demeye hazırlanırken, kraliyet salonunu aydınlatan yumuşak ve kaynağı belirsiz tüm ışıklar aynı anda söndü... Bunun, her şeyi idare eden yapay zekânın son çırpınışları olduğunu biliyordu ikisi de. PERSEUS, kendisine yıllar önce girilen "Son Felaket Senaryosu Komutları"nı yerine getirerek hayatlarını kurtarmaya çalışacaktı. Bunun için ışıklandırma dahil tüm enerji kaynaklarını kendine döndürdü. Yaşam destek ünitesi de dahil her şeyi...

Taht odasına gelen gümbürtülerin dindiğini fark etti ikisi de.
Yedek güç devreye girdi.

"Dışarda neler oluyor?" diye sordu Helêna,
"Durdu mu? Ama, olamaz! Bu bir mucize! Görüntüleri açacağım" diye cevap verdi kocası.

İki bileğindeki halkaları birbirine değdirdi. Ve aynı anda onlarca sanal monitör etrafında dönmeye başladı... Çalışan üç tanesinden gördükleri ikisini de dehşete düşürdü: Sarayın büyük bölümü çökmüştü. Muhtemelen bu odadan asla çıkamayacakları kadar büyük bir yıkıntının altındaydılar. Üzerinde oldukları dağın kuzey yamacı eteklerindeki şehri de altında bırakarak yer değiştirmişti.

Ve açık olan dördüncü monitörden, yaklaşan sonlarını gördüler.
"DARBE'YE 7 SANİYE... TERK EDİN... DARBE'YE 6 SANİYE..."

Ağzı hafifçe aralanan Zack gözlerini kapadı. Eğilerek alnını yere koydu.

Helêna "seni affediyorum" dedi, onun başının üstüne koydu narin ve soğuk elini.

Ve bebek gözlerini açtı. Güneş ışığı gibi parlayan gözlerle onlara bakıyordu.

Helêna: "Gülümsedi Zack..."

2 kilometre yüksekliğindeki dalga, gezegenin gördüğü en yıkıcı güçle dağa çarptı.

Bu, Olimpos'un dünya üzerindeki son günüydü.



ÖN İNCELEME
Elite Dangerous: Horizons

STAR CITIZEN'I BEKLERKEN

ELITE: DANGEROUS, ATMOSFERİ OLMAYAN TOPRAKLARI SELAMLIYOR -SARP KÜRKCÜ

Her ne kadar *Star Citizen* kadar sansasyonel olmasa da, *Elite Dangerous* da uzay simülasyonları kategorisinde emin adımlarla ilerliyor. Kitleleri memnun etmek zordur, *ED* de bu konuda payına düşen lafı yemeye devam etse de yeni açıklanan güncelleme dizisi, oyunun beklenen bir özelliğini oyunculara sunacak: Gezegen yüzeyleri.

Bunca zamandır gelen güncellemeler kaplamaları geliştiriyor, gezegen üstündeki yerleşim yerlerinin ışıklarını bizler için daha da görünür hale getiriyorken *Elite Dangerous: Horizons*, o ışıklara ziyaretimizi garantileyecek. Hem de herhangi bir yükleme ya da bekleme ekranı olmadan. Tabii hemen heyecanlanmayın, bizleri bekleyen yerler atmosferiyle müthiş hava olaylarına ev sahipliği yapan yerler değil. Yüzeyin teması, ilk olarak atmosferi olmayan gezegen ya da asteroidlerde başlayacak. SRV (Surface Recon Vehicle) adında, gemimizin bir parçası olan bir gezgin modül ile tecrübe edeceğiz bu yüzeyleri. Ama yanlış anlamayın, atmosferin olmaması buraları kurak birer toprak parçasına çevirmiyor. *Horizons* ile korsan üsleri, madencilik operasyonları ya da gezegenin kendi engebeli yüzeyi ile karşılaşacaksınız. Normal şekilde bir iniş yapmak ve biraz olsun soluklanmak mümkün, ama yüzeyi keşfetmek deniince SRV'nin parladığı an gelecek. İlk etapta gösterilen SRV'nin adı Scarab ve altı tekerlekli bu aracın kontrolü, birazcık pilotun becerilerine kalacak. Olur da SRV ile başınızı belaya sokarsanız, araca elveda diyor ve geminizde uyanıyorsunuz tekrar. Ama SRV'lerin çok pahalı olmaması, oyuncuların onları "pahalı birer mühimmat" gibi değerlendirmesini istiyor Frontier ekibi. Gidip yenisini alacağız yani.

Gelelim işin tatsız kısmına. *Horizons*, bir ek paketten öte "GOTY" sürümü gibi. Ayrıca satın alınacak, *Elite Dangerous*'u içerecek. *ED*'ye sahip olanlar 10 pound'lık indirim alsalar da, paşa paşa tam oyun parası verecekler. Böyle zamanlarda insanlar oyunun ilk haline para yatırdığı için kendisini enayi hissediyor işte. Ama olsun, almak istemezseniz de *Horizons*'a sahip kişilerle aynı evrende uçmaya devam edeceksiniz. En azından insanlar birbirinden kopmayacak. Çıkışı 2015'in sonunda, o zamana kadar kararınızı verebilirsiniz. Çekilebilirsin Kumandan.

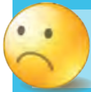
Tür: Simülasyon **Yapım:** Frontier **Dağıtım:** Frontier **Platform:** PC, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 sonu

WINDOWS 10'UN OYUNCULARLA SINAVI

Konu Windows 10 ve oyunculuk olunca, aklımıza ilk gelen şey DirectX 12 ne yazık ki. Ama Windows 10'un oyuncular için masaya koyduğu tek şey o değil. Yayından kayda, platformlar arası oyundan skor listelerine kadar bir şeyler sunmaya çalışıyor Windows 10. Ama hepsini birden başaracak gibi görünmüyor. **-Sarp**

XBOX ONE BİRLİKTELİĞİ

Windows 10'un altyapısal olarak getirdiği en büyük yeniliklerden biri, Xbox One ile sırt sırta çalışması. Konsolun arayüzü de Windows 10'la uyumlu şekilde yenilenirken, iki platform oyuncuları aynı sunucularda ve aynı arenalarda birleştirmeyi hedefliyor. Şimdilik bu sistemin ilk neferi *Fable Legends* olacak. Sonrasında *Killer Instinct, Gigantic* gibi markaları da bu yapının parçası olarak görebileceğiz.

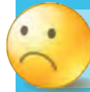


AMA... Görünüşe göre Microsoft anlaşmalı ya da doğrudan firma için oyun çıkaran geliştiriciler bu teknolojiyi benimseyecekler. Asla yayılmama ihtimâli var. Bu da teknolojiyi verimsiz kılabilir.



DVR KAYDI

Windows tuşu ve "G"ye birlikte bastığınızda açılan bu menü, Windows 10'un nadide özelliklerinden. Bunu her zaman yapabilir "bu bir oyun" seçeneğini seçerek masaüstünüzden görüntü alabilirsiniz. Kayıt almak Windows 10'da bu kadar kolay aslında. Bu DVR'ın bir de güncel sistemler üzerinden yayın imkanı var ki, sizi üçüncü parti yazılımlardan kurtarmayı amaçlıyor ve her şeyi sistemi az yoracak bir hale indirgiyor.



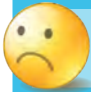
AMA... Ayarlar kısmı tam bir hayal kırıklığı. Kayıt kalitesinden nereye yükleneceğine kadar her seçenek var ama doğru düzgün seçenek yok. Fikir harika, çok da yardımcı ama gelişmeye ihtiyacı var. Hem de hızla.





KONSOLDAN AKTARIM

Windows 10, Xbox One'dan oyunu PC'nize aktarabilmenizi ve orada oynayabilmenize imkân tanıyor. Tabii bu, tek başına çok devrimsel bir özellik değil ama bilgisayara giren bu kayıtla istediğinizi yapabildiğinizi düşünün. Kayıt, yayın, düzenleme, kısaca PC'nin gücünü bu akan yayında kullanabilme şansı. Bunu Windows 10'un DVR ve yayın becerileriyle birleştirdiğinizde ise tam alacağınız verim çok daha iyi olacak.

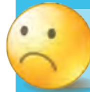


AMA... Her ne kadar "streaming" birçok yerde başarı yakalasa da, hâlâ akıcı değil. Burada internet değil de yere ağ kullandığından bir nebze daha kabul edilebilir geliyor. Ama gecikme, gecikmedir.



MAĞAZA SİSTEMİ

Eğer oyunlar birden çok platformda varsa ve aralarında bir bağ kurulmuşsa, oyun ve DLC'nin iki platformda da sizi beklediği bir dünya var. Yani PC'nizde aldığınız DLC'nin Xbox One'da (hep aynı konsolu okumaktan sıkılmadınız mı daha?) da oynanabilir olacak. Üstelik Steam gibi, güncellemeleri otomatik yapan ve işletim sistemiyle bütünleşik bir altyapı bu. Xbox uygulamasıyla kaydınız ortak olacak.



AMA... Oyunların bu sisteme göre planlanması, tasarlanması lazım. Project Spark, bunu yapan oyunlardan. Ama zayıf bir kitleye yayıldığı malum. Göz boyayan güzel bir özellik olsa da, işlevselliği tartışılıyor.

SONUÇ Windows 10, oyuncuları memnun etmek için birçok yeni fikirle geliyor. Ama her yeni fikirde olduğu gibi, birilerinin bu fikirleri uygulamaya dönüştürmesi lazım. Microsoft eğer bu öğeleri ortaya atıp kalanını geliştiricilerden beklemek yerine sıkı insiyatifler kullanırsa, Windows 10 bize DX12'den çok daha fazlasını sunabilir. Oyuncunun gönlü zor alınır, ama alındı mı orada kalır ne de olsa. Microsoft, bunu bilen firmalardan. Sadece tekrar hatırlaması gerekiyor.

60 DOLARLIK OYUNUN ANATOMİSİ

OYUNA VERDİĞİMİZ PARALAR NEREYE GİDİYOR? -SARP KÜRKCÜ

Bu giriş cümlesini kendime mâl etmeyi çok istiyorum. Ama "60 dolarlık oyunun anatomisi" sözü **Steve Perlman**'a ait. 2010'da, D.I.C.E. Summit' te konuşan Perlman, bugüne kadar 60 dolarlık bir oyunun ücretinde ne kadarının kime gittiğine dair en başarılı açıklamayı yapan kişi. Bu arada Steve Perlman, bir zamanlar "streaming" üzerinden oyunculuğu götürmeyi amaçlayan **OnLive** platformunun kurucularından. Yani bu rakamların altını doldurabilecek bilgisi ve bağlantıları mevcut kendisinin.

Peki neden 60 dolarlık bir oyunun maliyetini tartışıyoruz? Çünkü *bıçak kemiğe dayandı*, ya da *sözün bittiği yerdeyiz*, ya da bilimum benzer klişe söz sevgili okur. Oyunların 250 TL'lere dayandığı, PC oyunculuğunun "ucuz" argümanının yılın başından beri AAA'larla, son olarak da 220TL'lik fiyat etiketiyle *XCOM 2* sayesinde yıkılıp geçildiği bir zamandayız. Amerikan Doları'nı suçluyoruz, Türkiye ekonomisini suçluyoruz. Ama biz de Perlman gibi yapalım, bu suçlamalarımızın altını biraz bilgiyle dolduralım istedik bu ay.

PARANIN 1/8'İ İLE...

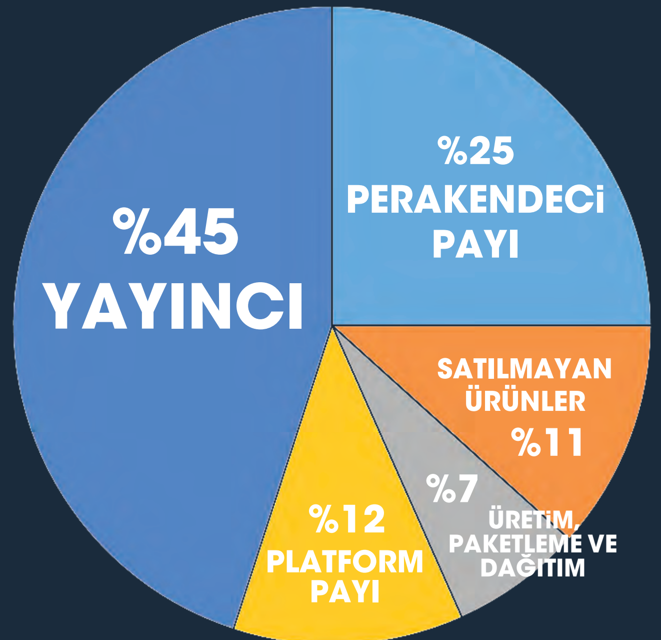
Başlangıca, yani Perlman'ın istatistiğine geri döneyim izninizle. Verilen 60 doların **%45**'i Ubisoft, EA gibi yayıncılara (ki geliştirme bedeli de bu yüzdenin içinde), **%25**'i perakendeciye, **%11**'i satılmayan oyunların depolama maliyetleri ve zararına, **%12**'si platforma ödenen ücrete (PlayStation, Xbox gibi) ve son olarak **%7** de paketleme, taşıma gibi masraflara harcanıyor. Dikkatinizi çekerim, yıl 2010. Bu zamanlarda hâlâ ön planda olan dağıtım şekli perakende. Dijital ise emekleme seviyesinde.

Tabii bu değerler değişken. Nihayetinde koskoca **Naughty Dog**, başka bir bağımsız ekiple aynı ücreti ödemiyor Sony'ye konsolu için. Ya da her yayıncı, geliştiricilerine aynı miktarda pay vermiyor. Hele ki geliştiriciler yayıncının parçasıysa (örn. Ubisoft Montreal) maaşlarda bir değişim olmuyor ama çalışanlara prim veriliyor. Bu primler ise çoğunlukla satış rakamlarına ya da inceleme ortalamalarına göre ayarlanıyor. Metacritic'i insanların bu kadar büyütmesinin bir sebebi de bu aslında.

PERAKENDE ÜCRETİ DE NESİ?

Steam'in kendisini hayatımıza sokuşu 2007 olsa da, AAA oyunlarda dijital ve perakendede aynı gün satışlar 2010'u buluyor aslında. *Mass Effect 2*'nin PlayStation platformun-

BİR OYUNUN MALİYETİNDE NEYİN PAYI NE KADAR?





STEAM'İN EN PAHALI OYUNLARI HANGİLERİ?

PC oyunculuğunun konsola karşı olan ucuzluk silahı hâlâ az da olsa gücünü koruyor. Telltale'in bir oyun paketi dışında XCOM 2 Steam'in lideri.

Law & Order: Legacies	252,00 TL
XCOM® 2	219,00 TL
Tom Clancy's Rainbow Six® Siege	179,00 TL
Fallout 4	179,00 TL
Call of Duty®: Black Ops III	179,00 TL
Serious Sam Classic: The First Encounter	179,00 TL
Serious Sam Classic: The Second Encounter	179,00 TL
Assassin's Creed® Syndicate	179,00 TL
Call of Duty®: Ghosts - Digital Hardened Edition	159,00 TL
Grand Theft Auto V	~~179,00 TL~~ 149,00 TL

OYUNLARIN FİYATLARI ÇOK SAYIDA ETKENE BAĞLI OLSA DA, KÂR MARJI DÜŞÜNDÜĞÜNÜZDEN DAHA YÜKSEK VE OYUNCULAR SAHİPSİZ DURUMDA.

da (geç ama) iki dağıtımda da aynı günde çıkışını bir ilk sayabiliriz. Çünkü bundan sonra ivmelenen bir dijitale kayış söz konusu. Bugün Activision, EA ya da Ubisoft gibi firmaların yıllık raporlarına bakarsanız kazançların %50 ilâ %70'inin dijitalden geldiğini görebilirsiniz. Tabii bu değerlere DLC'ler ya da ek paketler de dahil. Yani sadece oyun satışları dahil değil. Aynı zamanda dijitalde satılan her bir üründen, perakendeye göre iki kat daha fazla pay alabiliyor yayıncılar. Dijital ortam çok güzel, üstelik maliyetler sürüm dolayısıyla daha da düşük. Eldeki sunuculara koyabildiğiniz oyunun miktarı fazla, derdi tasası perakendeye göre daha az. Ama neden perakende ve dijitalde fiyatlar aynı?

Dijitalin emeklediği dönemde Gamestop, Walmart, Best Buy ve GAME gibi güçlü perakendeciler dijital tarafa bir ultimatom çektiler: ***Eğer bizim işimizi baltalarsanız, oyunlarınızın mağaza raflarında yeri olmaz.***

Şu anda anlamsız bir ultimatom gibi gelse de, dijital satışın tutup tutmayacağının belli olmadığı dönemlerde bu, cesur ve akıllıca bir hamleydi. O nedenle hem Sony, hem de Microsoft dijital satışlarda perakendeyi zor durumda bırakmayacak bir fiyat politikası izlediler. Bugün Origin (EA) ve UPlay (Ubisoft) için de aynı şey geçerli. Oralarda da oyunlar perkende ile aynı seviyede. Steam, GoG gibi platformlar ise bünyelerindeki bağımsız kontenjanından faydalanıyorlar. Ama Steam'de, indirim dönemleri artmış olsa da hâlâ yeni çıkan oyunlar perakende ile eş seviyede.

Tabii bir de "alınıyor, o nedenle neden düşürelim ki?" mantığı var. İşbu pazar perakende ile aynı fiyattan kurulunca, bu haliyle bile dijital güçlenmeye devam ettikçe Microsoft ve Sony'nin kendi mağazalarında bir politika değişikliğine gitmeleri zor. Konu PC tarafı olunca, özellikle Steam platformunda fiyatlar ise yayıncıya (EA, Activision, vb.) bağlı. Yayıncı ne derse, o fiyat geçerli oluyor.

AMA BİZİM SUÇUMUZ NE?

30 Haziran 2015'te, PlayStation Türkiye ekibi forumlarda başlığı şöyle bir yazı paylaştı: *Kutulu ve Dijital oyunlarla ilgili açıklama.* Mesaja göre Türkiye'de satılan tüm dijital ve perakende oyunlardan ÖTV (Özel Tüketim Vergisi) alınmakta. Ama bu, yanlış bir bilgi. Türkiye'de dijital oyun satışından ÖTV alınmıyor. Ama kutulu oyunlarda ÖTV var.

Bir diğer ismi tanıdık değer de KDV (Katma Değer Vergisi). KDV, kutulu oyunlar için geçerli. Gelir İdaresi Başkanlığı'nın sitesinde doğrudan bu konu için hazırlanmış bir özelge var. 1 Ocak 2015'te Avrupa Birliği ülkelerinde tüm dijital oyun satışlarında KDV'nin geçerli olduğuna dair bir yasa da çıktı. Ama Türkiye, bu ülkeler içinde değil. Eğer yurtdışından kod alıp Türkiye'de bir işletme kuruyor ve satıyorsanız evet, o zaman KDV ödemeniz gerekli. Ama şirketiniz Avrupa'da ise (bknz. Playstation Network), o zaman KDV ödeme mecburiyetiniz de yok. Yani bugün bizim verdiğimiz paraların büyük çoğunluğu, dijitalde kâr marjı olarak sayılmakta. İnsanların gözlerinde büyüttüğü oranda bir vergi bulunmamakta.

Gelelim kutulu oyunlara, ki burada kan çıkması muhtemel. Türkiye'de video oyunlarının perakende satışı yukarıda bahsettiğim özelgenin dahilinde aslında: Dışarıdan alınan oyunun gelir amaçlı satışı. Yani Türkiye'nin resmi oyun perakendecileri (Sony, Microsoft, Tradeks ve Aral İthalat), oyunu dışarıdan uygun bir fiyata alıyor ve arından Türkiye'de minimal vergi oranları üzerinden satıyor. Türkiye'nin bir sorunu, Avrupa bölgesine dahil olması. Bu da tüm alışverişi Amerika Doları değil de Euro üzerinden yapmayı mecburi kılıyor. Tahminlerimiz, 60€'luk bir oyunun perakendeciye 25 ilâ 35€ civarında yansıdığı yönünde. Çünkü toplu alınan bu oyunlar zaten dağıtımcıdan dağıtımcıya aktarılıyor. Üstüne gelen %18 KDV'yi, %6,7 ÖTV'yi, ürün başına 0,022TL'lik bandrol masrafını kattığınızda kalan bedel stoklama, ülke içi dağıtım, firma çalışanlarının maaşları ve kâr için kullanılıyor. Evet, yanlış okumadınız. Video oyunlarında en çok abartılan o bedel, yani "bandrol masrafı" kutu başına 0,022TL. *telifhaklari.gov.tr*'den teyit edebilirsiniz istediğiniz zaman.

Bu noktada 250 TL'lik kutulu bir video oyununun neredeyse %100 fazlası bir fiyata satıldığını belirtmekte bir sakınca yok. O bedelin ne kadarı kâr, biz oyuncular için önemli olan kısım bu değil. Bizim için önemli olan, cebimizden çıkan meblağın boyutu. Ve bu meblağ gerek TL'nin değersiz bir para birimi olmasıyla, gerek aracı kurum açlığıyla, gerekse vergiler ve diğer masraflarla şişip büyüyor. Ama artık bilinçli bir tüketici olma konusunda bir adım daha ilerideyiz. Gerçi bu pis tarafları görünce insan daha mı mutlu oluyor, yoksa cehaletin mutluluğuyla daha mı iyi olurduk diye sorarsan, ben de bilmiyorum sevgili okur.

SPOTÇULAR

Spotçudan bir konsol oyunu aldığınızda, genelde göreceğiniz şey PEGI sınıflandırmasıdır. PEGI, Avrupa'nın yaş sınıflandırma sistemi. Kutuyu açtığınızda, disk üzerinde "Europe" ibaresini bir yerlerde okumanız da olası. Yani o mallar, Dubai'den ya da Brezilya'dan bavulla gelmiyor sevgili okur. Apaçık, Avrupa'ya yollanılan ürünlerden yollarını buluyorlar spotçulara. Bu ürünler İngiltere'deki bir depodan da gelebilir, İstanbul gümrüğünden resmi şekilde gelip dağıtılıyor da olabilir. Herhangi bir bilgi yok bu konuda, ama o malların nasıl bir "resmiyetle" spotçulara ulaştığı hakkında görüşler muhtelif. O nedenle oradan aldığınız her ürün, aslında devlete ödenen payların olmadığı ve daha fazla miktarının kâra kaldığı bir ayıp olarak geri dönüyor. Spotçularda daha uygun fiyatta satılan oyun bildiğiniz, bayağı halkın vergilerinden hırsızlık yapılması olayıdır aslında. Ha burada "Vergilendirilmiş kazanç kutsaldır" mavrası okumayacağım ama, spotçulardan oyun almak, Türkiye'deki oyun piyasasına yarardan çok zarar sağlıyor.

BETA
Street Fighter V

STREET FIGHTER V

DÖVE DÖVE BİTİREMİYORUZ -VOLKAN TURAN

Yaklaşık 20 yıldır bir şekilde dövüş oyunlarıyla iç içeyim, açıkçası artık piyasaya çıkan her dövüş oyunu da beni heyecanlandıramıyor. Neticede daha önce kullanılmış formüllerin varyasyonlarıyla karşımıza çıkıyorlar, makyaj tazeliyorlar falan filan. Ne var ki *Street Fighter V* (*SFV* diyelim) tam tersine, beni oldukça heyecanlandırmakta ve umutlandırmakta. Hatırlarsanız **Capcom** ve **Sony** *SFV* için el sıkışmıştı; oyunu konsollarda sadece PS4'te görebilecek, PC sahipleriyle de karşılıklı oynanabileceğiz. Elbette bunun dışında da pek çok özelliği bulunuyor oyunun, yazı içinde değineceğim bunlara zaten, ama bir dövüş oyununun kapalı (alpha) betasına katılmak daha önce gördüğümüz bir hizmet değildi. İlginç bir deneyim oldu.

Betaya girmeyi hak kazanınca sanki piyangodan ödül kazanmışım gibi sevindim. Ama nazar mı değdi nedir; duyurulan ilk beta tarihinde oyunun sunucuları yükü kaldırmadı ve beta ertelendi, bir ay sonra Capcom hatalarından ders çıkararak geri döndü ve *SFV* betasının 1.02 sürümü kapılarını açtı.

Oyun açılır açılmaz sizi harika bir ana ekran müziği karşılıyor. Huyumdur; oyuna girmeden ayarlara bakarım ne var ne yok diye. Çok fazla bir şey yok bu aşamada, ama tuş ayarlarını yapıp karakter seçme ekranına atladım. Ryu, Cammy, Chun-Li, Birdie, Nash ve M.Bison açık olan karakterlerdi. Ken de olaydı iyiydi ama neyse.

RYU: Capcom'un açıklamasına göre tüm karakterler Ryu'nun etrafında geliştirilmekte. Ryu da dengeli bir karakter. Bunu oynarken de görebiliyorsunuz. Ne çok hızlı, ne çok yavaş, ne çok fazla agresif hareketleri var, ne de defansta harikalar yaratabiliyor. Rakip ile aranıza mesafe koymalı ve fırsatları iyi değerlendirmelisiniz. V-Trigger'ında hadouken'leri çok daha hızlı atabiliyor. Gücünü toplayıp bırakır da rakip buna korunursa, gardı da bozuluyor. Diğer karakterlerden Ryu'nun en büyük farkıysa V-Skill'inde parry yapabilmesi. *SFIII* bilenler parry nedir biliyordur, burada da aynısı bulunuyor ama tek farkı sadece iki tuşa basılarak yapılması. Critical Arts'lar dahil her şeyi savuşturduğunu belirteyim! Oyunun çıkışına bunu biraz törpülerler gibime geliyor.

CAMMY: Cammy, bildiğimiz Cammy. Yerden, havadan çok hızlı üzerinize gelebiliyor, tuzaklar kurabiliyor, çok korunursanız rahatça kapabiliyor. Farkı ise yine V-Trigger'ında yatıyor. Delta Drive süreci boyunca tüm özel ataklar hem daha hızlı yapılıyor hem de daha fazla hasar veriyor. Bununla da bitmiyor; bitiş hareketinden sonra size yeni kombo imkânları tanıyor. Basit bir kombo sonrasını Critical Arts (CA) ile birleştirip rakibin %50 enerjisini çok rahat alabiliyorsunuz.

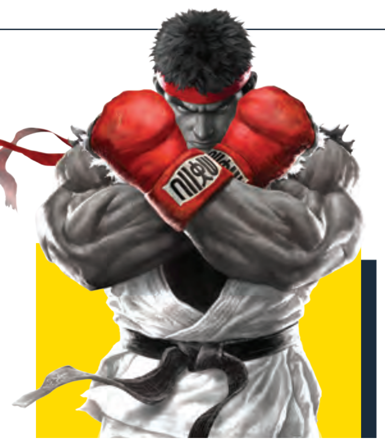
CHUN-LI: SF'nin ikonlarından olan Chun-Li hâlâ çok tehlikeli. Yakın mesafede sizi tekme-tokat delisi edecek tüm donanıma sahip. Halk arasında "yepyep" diye tabir edilen bacak sallama hareketi (Hyakuretsukyaku) artık çevirmeli bir hareket (hadouken atar gibi). Bunu havada da rahatça yapabiliyor ve bu hareket sonrası kombolarınıza devam edebiliyorsunuz. Renkiko V-Trigger'ı sonrası vuruş sıklıkları artıyor, rakibin defansını daha rahat geçebiliyorsunuz.

BIRDIE: *SF Alpha 3*'ten bu yana göremediğimiz punk Birdie, yine aynı göbeğiyle *SFV*'e dahil

Tür: Dövüş **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom, Sony Computer Entertainment, **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016

SON DAKiKA!  Lego Dimensions, üç yıllık bir destek alacak. Her sene yenisini görmeyeceğiz yani.





oldu. Birdie yine bildiğimiz gibi dövüşüyor, zinciri ile orta mesafe rakibi tehdit edebiliyor, yakın mesafe özel kapma hareketi ile rakibe şans tanımıyor. Bu sırada yere muz kabuğu atıyor (basarsanız sersemliyorsunuz), kutu içecek yuvarlıyor. Taunt hareketinde bile 1 HP enerji götüren sümük atmayı ihmal etmiyor! V-Trigger'ı açtığında da oyunun en çok enerji götüren karakterine dönüşüyor. Eğer Bull Head hareketi, ardında da CA hareketini yerseniz %70 enerjiniz gitmiş demektir.

NASH: İşte pek çok oyuncu heyecanlandıran karakter! Şahsen beta sürecine ilk olarak Nash ile başladım. Hemen belirteyim ki, Nash eskiden olduğu gibi charge bir karakter değil (Guile gibi değil yani). Tüm fireball'ları çevirmeli. Bu onu biraz daha kolay yapsa da kombo akışı eskisine oranla daha fazla zamanlama istiyor. Seri yumruk/tekmelerden başlayıp kompleks kombolara gitmeniz biraz zaman alıyor ama alışınca da rakiplere soluk aldırmıyorsunuz. Nash'in tek zayıf noktası yukarıdan gelen hareketler, bu da size defans yapmayı öğretiyor. Yeni teleport hareketleri (ki üç farklı yöne yapılabiliyor) ile rakibi pek çok açıdan şaşırtabiliyorsunuz. Nash çok canlar yakacak, na buraya yazıyorum.

M.BISON: Saçı ağarmış diktatörümüz her zamanki gibi Psycho gücü kullanmaktan çekinmiyor. *Alpha 3*'teki günlerine dönen Bison, fireball'ları absorbe edebiliyor, geri yollayabiliyor. Yerden hem kendini koruyan hem de rakibe vuran kalkan açabiliyor. Psycho Blast, Double Knee, Head Press, Devil Reverse gibi klasik hareketleri de duruyor. CA hareketini yedirmesi en basit karakter olsa da kombo zamanlamaları, verilen hasar bakımından şu beş karakterin gerisinde geliyor Bison. Yine de yakın mesafede son derece tehlikeli.

Genel olarak konuşursam da oyunun temeli gayet sağlam. Hem eski oyuncuları tatmin edecek, hem de yeni oyuncuları kucaklayacak bir yapısı var. Usta olmak isteyen de, biraz eğlenmek isteyen de terini atabilir gibi duruyor şu anda. Tabii ki kusurları var, ama zaten beta sürecinin amacı bunları tespit etmek. Beni en çok rahatsız eden şeylerse; hasar oranlarının yüksek olması, bayılma barının çok çabuk dolması ve altı karakterin kendi içinde denge tutturamaması. Tabii ki bu beta süreci sadece PS4 sahipleri arasında olduğu için çok fazla rakibimiz olamadı ama ikinci beta süreci PS4 ile PC sahipleri arasında cross-platform olacak. Böylece yeni netcode'u daha iyi görebileceğiz. Yine de beta sürecinde Avrupa'dan oyuncularla pek sorun yaşamadım, hatta Amerika'dan ve,Japonya'dan birileriyle de çok az frame kaybı ile oynadım. Yeni netcode PS4'te umut veriyor kesinlikle.

SFV'ın tam çıkış tarihi açıklanmasa da Mart 2016 diye umutlanıyoruz. Yine de o güne kadar bu sayfalarda *SFV*'e dair bilgi kırıntıları bulabilirsiniz, bulamazsanız da her Pazar günü Twitch kanalımızda (/oyungezerTV) yaptığımız **Dayak Kulübü**'nden gelişmeleri takip edebilirsiniz.



Ryu'nun bu yeni görüntüsü bayağı bir olay yarattı tabii. Bana sorarsanız, ben beğenen taraftayım.

SON DAKİKA(LAR)!

İlk ön incelememizden bu yana yeni neler açıklandı, hemen değinelim:

- SFV çıkışında 16 karakter ile çıkacak. Daha sonraki içerikler DLC olarak gelecek. Oyun içi bir para sistemi kullanılacak. Oyun performansınıza göre bu oyun içi paradan nasibiniz alacaksınız ve eğer dilerseniz (paranız da yeterse) bu DLC'lere gerçek para vermeden de ulaşabileceksiniz. Oyunu gece gündüz oynayanlar için güzel bir şey bu tabii.
- Oyun komple Arapça dil desteği verecek. Arap Emirlikleri'nden **Rashid** adlı bir karakter de kadroya girdi. El-Fuerte, Rolento karışımı bir karakter.
- Anketlerde en çok istenen karakterlerden Karin ve R.Mika kadroya dahil oldu.
- SFIV'te çokça kullanılan P-link oyundan çıkarılacağı söylendi. Option-select'ler bulunmayacak. 1 frame hareketler bulunsa da, aralarına 2 frame'lik buffer verildiği için kolayca yapılıyorlar. Crouch-tech, throw-tech gibi kumarlar kullanılmayacak. Double-tap tekniği ise bulunuyor.
- Oyunun online tarafı, *Capcom Fighters Network* kendisini gösterdi. Kocaman bir dünya haritası üzerinde nerede dövüşler dönmekte görebilmekteyiz. Detaylı maç profili, oyuncu arama, takip etme, maç tekrarı yükleme ve izleme, davetler yollama, turnuvalara katılma vs. aksiyonlar tümüyle elden geçmiş.
- Oyunun PC sistem özellikleri duyuruldu. Ortalama bir PC, SFV'i rahatça açabilir.
- İlk kostüm paketi açıklandı. En dikkat çekici kostüm Ryu'ya aitti. Kirli bir sakal Ryu'ya yakışmış diyebiliriz.
- Oyuna "Blonde Fighter Alpha 4" diyenler şu aşamada çok da haksız değiller.

Rainbow Six: Siege de Evolve ve SW: Battlefront gibi senaryosu olmayan oyunlar kervanına katıldı.

TÜRKÇELEŞTİRME SERÜVENİ

Oyunları anadilimizde oynamak tamamıyla farklı bir deneyim ve son yıllarda bu şansı hiç olmadığı kadar fazla buluyoruz. Peki hiç merak ettiniz mi oyunlar Türkçeye kazandırılırken neler yaşanıyor, arka planda neler olup bitiyor? İşte bu ay, bu serüvende katkıları bulunan iki kıymetli ismi Portal'da ağırlıyoruz ve oyunların Türkçeleşme serüvenlerini mercek altına alıyoruz. Aklınızda böyle bir maceraya atılmak varsa, artık nereden başlayacağınızı biliyorsunuz.

-İHSAN ASMAN





23 STUDIOS

Kuruluş: 2009
Web: 23studios.org
Facebook: facebook.com/23std

İhsan: Merhabalar, öncelikle sizi tanıyabilir miyiz?

Arda: Merhabalar, ben Arda Can Coşkun. 2009 senesinden bu yana video oyunları yerelleştirme konusunda uzmanlaşmış olan 23 Studios'ta çevirmenlik yapıyorum. 23 Studios olarak şimdiye kadar 50'nin üzerinde video oyunu yerelleştirdik ve mevcut olarak da yedi adet AAA, beş adet de AA yapım üzerinde Türkçe yerelleştirme çalışmaları yürütüyoruz. *The Last of Us, Until Dawn, Bloodborne, The Order: 1886* gibi pek çok yapım için Türkçe altyazı; *Uncharted 3: Drake's Deception, Killzone: Shadow Fall* ve *inFamous: Second Son* gibi pek çok yapım için de Türkçe dublaj çalışmaları gerçekleştirdik.

Nasıl bir araya geliyorsunuz, sonrasında ne şekilde organize oluyorsunuz?

Projelere başlamadan önce katılmak isteyen arkadaşlarla toplantılar düzenliyoruz. Bilhassa o oyun türüne veya markaya daha yakın olan çevirmen arkadaşları seçmeye çalışıyoruz. Bu toplantılarda dosya dağılımı ve projelerde kullanılacak sözlüklerin ön hazırlıkları yapılıyor. Akabinde de yerelleştirme süreci başlıyor zaten.

Bir oyunun Türkçe çıkmasını sağlayan en büyük sebep nedir?

En büyük sebep tabii ki elde edilen satış rakamları. Bildiğiniz üzere Türkiye'de konsol ayağında ilk Türkçe oyunlar *God of War III*'ün ardından çıkmaya başladı, çünkü *GoW III* çok başarılı satış rakamlarına ulaştı ve Sony sonrasında bunu altın bir fırsata dönüştürdü.

Peki firmalarla irtibat süreçleri nasıl işliyor, kısaca bahseder misiniz?
Resmî projelerde zaten o firmayla anlaşıldıktan sonra çalışmalar başlıyor. Bu yerelleştirme dönemleri genelde oyunun çıkışına altı ay kala oluyor çünkü oyunun metinleri nihai formuna kavuşmuş ve oyun da son geliştirme sürecine girmiş oluyor. Bu dönemlerde bize belirlenen takvime göre senaryolar ve metinler gönderiliyor. Bizler de bunları verilen tarihler doğrultusunda yerelleştiriyor ve bu süreçte de kafamızdaki bağlamsal birtakım sorularla ilgili devamlı dönüş yapıyoruz.

Çeviri yapma sürecindeki en büyük zorluklar neler?
Genelde bağlam noktaları. AAA oyunlar çılgın bütçelerle geliştirilip adeta devlet sırrı edasıyla saklandıkları için geliştirici ve dağıtımcı kanadından da çoğu zaman çevirmenlere oyuna dair görseller veya videolar gönderilemiyor. Sadece metine bağlı kalarak yapılan çevirilerde bazı hatalar olabiliyor. Tabii bu hatalar daha sonra Kalite Kontrol (QA) süreciyle aşılıyor.

Dublaj çevirileri ise apayrı bir dünyadır. Karakter diyaloglarında dudak senkronizasyonu (lip synch) dediğimiz olgu yüzünden orijinal metnin uzunluğuna sadık kalmanız gerekiyor. Karakterin dudak hareketleri durduğunda seslendirmenin sona ermiş olması gerekiyor. Bu hususta metinlerin uzunluğu ve kısalığıyla beraber doğrudan çevirilerden kaçınıp bazen mevcut anlamı dolaylı yoldan da verebiliyoruz.

Yaptığınız işin en büyük muhatabı oyuncular. Oyuncularla olan iletişim nasıl işliyor acaba? Sosyal medyada görmeye alışkın olduğumuz destek söyleminin ötesinde, siz gerçekten arkanızda bir destek hissediyor musunuz?
Oyunculara buradan gerçekten teşekkür ediyoruz. Gerek sosyal medya gerekse forumlardan bolca tebrik ve destek mesajı alıyoruz ve bu da bizi epey bir mutlu ediyor. Türk oyuncuların destek söyleminin de ötesine geçtiğini biliyoruz çünkü yerelleştirilen yapımların satış rakamlarındaki artışlar oyunculardan bize direkt olarak gelen bir teşekkür mektubu gibi aslında. Tabii burada esas rol, Türkçe dil seçeneğini yapımlarında bulundurmayı tercih eden dağıtımcı firmaların. Neticede kararları biz değil onlar alıyorlar.



TECHNO GAME ÇEVİRİ GURUBU

Kuruluş: 2014
Facebook: facebook.com/TechnoGameTr

İhsan: Merhabalar, öncelikle sizi tanıyabilir miyiz?
Aybars: Merhabalar ben Aybars Sapan. Şimdiye dek Oyun Çeviri, Türkçe - Çeviri Yerelleştirme Grubu ve son olarak da Techno Game çeviri gruplarında yer aldım. Son olarak, Techno Game ekibinde, resmi yerelleştirmelerden sorumlu iletişim danışmanlığı görevini yürütmekteydim. Ama Eylül ayı itibariyle yeni maceralara yelken açmak üzere dağıldık. O nedenle geçmişe yönelik cevaplayabilirim soruları.

Nasıl bir araya geliyorsunuz, sonrasında ne şekilde organize oluyorsunuz?
Esasen her çeviri grubu, piyasadaki ihtiyaca cevap verebilmek adına kurulur. Bu işin olmazsa olmazlarından biri öncelikle herkesin kolayca ulaşabileceği bir internet sitesi kurmaktır. Ardından sosyal medyada teşkilatlanarak gerek elektronik yazışmalarla gerekse de Facebook vb. sosyal medya kanalları aracılığıyla iletişim kurmaktayız. Son zamanlarda giderek popüleritesi artan Steam platformu da, zaman zaman kullandığımız iletişim kanallarından biri haline gelmiş durumdadır.

Çevrilecek oyunları seçerken belirleyici kriterler neler oluyor acaba?
Genellikle piyasaya yeni çıkan veya çıkacak olan oyunlar daima tercih sebebimiz. Çünkü ne kadar yeni bir oyun üzerinde çalışılırsa, kitlelere ulaşılması da o derecede kolaylaşıyor. Sadece AAA derecesinde olan veya piyasaya çıktığı günden itibaren iyi satış rakamlarına ulaşabilmiş oyunlar için bu kriteri zaman zaman esnetmekteyiz.

Malum çeviri işi hâlihazırda zor ve zahmetli bir süreç, bu işin profesyonelliği de gün geçtikçe artıyor. Sizin durumunuzda ne kadarı gönüllülük ne kadarı yarı profesyonel olarak işliyor peki?
Özellikle Türkiye'de son yıllarda resmi yerelleştirme çalışmaları bayağı arttı. Bu sebeple de Techno Game olarak bizler önemli AAA oyunları dışında artık resmi olmayan çalışmalara yer vermeme kararı almıştık.

Söz konusu resmi yerelleştirme projeleri olduğunda firmalarla irtibat süreçleri nasıl işliyor?
Öncelikle ulaşılabilecek tüm iletişim kanallarından, elimizdeki bilgiler dahilinde yapımcı firmalarla yazılı olarak iletişime geçiyoruz. Bunu yaparken de daima Türkiye'deki oyun pazarının potansiyelini anlatmaktan ve tanıtmaktan geri durmuyoruz. Ardından anlaşma sağlanması halinde çeviri dosyalarını ediniyor ve çalışmalara başlıyoruz.

Çeviri yapma sürecindeki en büyük zorluklar neler? Eksiklik olarak hissettikleriniz neler ve kimlerden, nasıl katkılar gelebilir ya da beklersiniz?
Çeviri esnasında pek bir zorlukla karşılaşmıyoruz. Fakat firmaların Türkiye'deki oyun pazarına karşı bazı ön yargıları maalesef hala devam ediyor. Firmanın daha önceki satış rakamlarına ait olumsuz tecrübeleri bizlere zaman zaman engel oluyor. Bu aşamada söyleyebileceğimiz tek şey, Türkiye'deki oyun severlerin daha fazla orijinal oyun almalarını beklediğimizdir. Bu bir çeşit döngü aslında: Satışlar gelirleri arttırıyor, bir bölgenin artan satışları da yerelleştirmeyi tetikliyor.

Yaptığınız işin en büyük muhatabı oyuncular. Oyuncularla olan iletişim nasıl işliyor acaba? Sosyal medyada görmeye alışkın olduğumuz destek söyleminin ötesinde, siz gerçekten arkanızda bir destek hissediyor musunuz?
Gerek internet sitemizdeki yorumlardan, gerek Facebook üzerinden, gerekse de Steam hesaplarımızdan iletişime geçerek bizlere hem desteklerini ileten, hem de teşekkürlerini sunan bir kitlemiz var. Fakat bizim için en önemli destek göstergesi, oyunların orijinal olarak alınmasıdır. Ki buna da şahit oluyoruz.

Aslında şimdiki soru biraz üçüncü soruyla alakalı. Türkiye'de oyun çevirisi yapmak ekonomik kazanç anlamında neye tekabül ediyor? Tabiri caizse, bu işte ekmek var mı?
Eğer ticari anlamda bir yerelleştirme şirketinde çalışıyorsanız, firmalarla yapılan çeviri anlaşmaları çok da azımsanacak derecede değil. Fakat deyim yerindeyse paraya para denmeyecek kadar da bir getirisi yok elbette. Bir zenginlik aracı kesinlikle değil. Bu iş biraz da severek yapılabilecek bir iş. Salt ticari kaygılarla çeviri piyasasında tutunmak pek akıl kârı sayılamaz. Örneğin çevirmenlere ödenen ücretler yaklaşık olarak 1000 kelime başına 15-25 TL arasındadır. "Ben çeviri şirketi kurmak istiyorum" diyenlere saygımız sonsuz elbette :)


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

AY SONUNDA EGX 2015 BAŞLADI. YAŞASIN BİTMEYEN FUARLAR!







Bu aksiyonun kalitesi biraz da yeni oyun motoru Dawn'ın becerilerine kalıyor.



DEUS EX: MAKIND DIVIDED

Sevgili okur, sanırım *MGS*'den sonra en çok sevdiğim ikinci seridir *Deus Ex. Human Revolution*'la ilgili birçok sıkıntım vardı, ve *Mankind Divided*'da da çoğuna yanıt gelmeyecek gibi görünüyor. Yine de, *HR*'da tutturulan üst kalite sanat yönetimi, atmosfer ve hikâye anlatımı *MD*'da yeniden bulunacaksa, ben varım.

Human Revolution'dan iki yıl sonrasındayız. *HR*'da hangi sonu seçtiyseniz seçin, ana karakterimiz **Adam Jensen** hayatta ve her zamankinden daha havalı. Siber Rönesans sona ermiş ve dünya artık sibernetik geliştirmelerden korkar hale gelmiş. Vücudunda geliştirmeler bulunan bireyler toplumdan dışlanarak gettolara sürülmüşler ve onlar arasında da bu baskıcı rejime karşı şiddetli ayaklanmalar başlamış durumda. Jensen bu defa Interpol için çalışan bir ajan, fakat aynı zamanda da yeni işverenlerinin arkasında İlluminati'nin bulunduğundan kuşkulanarak kendi araştırmalarını yürütüyor. Zaten inatçı adamdır bizim Adam.

Gösterilen oyun içi videolar dışında, oynanışla ilgili gelecek bazı detaylara ulaşmayı başardım. Geliştirici ekip, *Human Revolution* için sıkça duyduğumuz şikayetlerin hepsinden ders çıkarmış gibi görünüyor. *Mankind Divided*'da, tüm oyun kimseye görünmeden ve kimseyi öldürmeden tamamlanabiliyor. Buna *HR*'da sıkıntı yaratan boss'lar da dahil. *HR*'la en büyük sıkıntım olan aşırı kolay zorluk seviyesi hakkında sorulan sorulara ise Eidos Montreal'den gelen yanıtlar şimdilik endişe verici şekilde kaçamaklı, bu da beni çok üzüyor.

BUNU BEN İSTEDİM

Elbette bu bir *Deus Ex* oyunu, ve tüm oynanış oyuncu tercihlerine saygı duymak üzerine kurulu. Eğer gizlilik sizin tarzınız değilse, bu defa ağır çatışmaları da çok iyi destekleyebilecek bir sistem kurulmuş. Karşınıza çıkan türlü silahların hepsi geliştirilebilirken, Adam'ın yeni geliştirmeleri sayesinde de ortamlarda hareket ve çatışma kabiliyetimiz eskisine göre çok daha gelişmiş durumda. Yakın dövüş saldırıları hâlâ otomatik olarak sinematik kamerayla hallediliyor ve bunlarda herhangi bir etkileşimimiz yok, fakat bunun dışında, gösterilen videolara da bakınca ekibin *Dishonored*'daki mekaniklerden bayağı etkilendiği anlaşılıyor.

Konu hakkında şimdilik daha fazla bilgi yok, fakat oyunun sonunun bu defa birkaç butonla belirlenmeyeceğini açıkladılar. Bunun dışında, ilk *Deus Ex*'in 2052'de geçtiği ve JC Denton'ın o sırada 23 yaşında olduğunu hesaba katarsak, 2029 JC'nin doğum yılı olduğu için, bu oyunda bir şekilde bebek JC'ye denk geleceğimizi tahmin ettiğimi şuraya yazayım, sonra bakıp "ben demiştim" diye hava atarım. **-Erim**

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Eidos Montreal **Dağıtım:** Square Enix **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 23 Şubat 2016





THE LAST GUARDIAN

Bir oyundan ne beklediğiniz, çoğu zaman o oyunun size sunduklarından çok daha önemlidir. İnsanız işin özünde. Kendi kişisel beklentilerimiz, bir iş ne kadar iyi yapılırsa yapılsın hayal kırıklığına uğramamıza sebebiyet verebilir. *The Last Guardian*, artık aradan geçen yıllar sonucunda "İşini ne kadar iyi yapıyor?"dan öte "Beklediğimize değecek mi?" sorusuyla karşı karşıya. Neyse, Sony Tokyo Game Show'da *The Last Guardian*'a dair hoş bir demo gösterdi. Gelen tepkiler, başta bahsettiğim ikilem dolayısıyla karışık. Bir grup insan dinginliğin, Trico (büyük yaratığımız) ve karakterimiz arasındaki ilişkinin, bulmacaların ritminden memnunlar ama diğer bir grup da oyunun yarattığı beklentinin altında ezilebileceğinden korkuyor. Eğer ilk gördüğünüzde hissettiğiniz sıcaklık bugüne kadar değişmediyse ve beklentiler şişmediyse, *The Last Guardian* şimdilik size tatmin edecek bir oyun gibi gözüküyor. Ama ya altı yılda değiştiyseniz? **-Sarp**

Tür: Macera **Yapım:** genDESIGN **Dağıtım:** Sony Computer Entertainment **Platform:** PS4 **Çıkış Tarihi:** 2016



POKEMON GO

Tür: AR / Macera **Yapım:** The Pokémon Company **Dağıtım:** Nintendo **Platform:** iOS, Android **Çıkış Tarihi:** 2016

Nintendo'nun Japonya'daki mobil oyun firması DeNA ile anlaşma yaptığı anı, *Candy Crush*'ın Pokemon'lu halini göreceğimiz korkularını falan hatırlıyorum da. O zamanlar **Satoru Iwata**'nın free-to-play'i benimseyişi gözümüzü korkutmuştu. Ama şimdi, *Pokémon Go* ile bu korkular yerini heyecana bıraktı. Hem de ne heyecan! *Pokémon Go*, iOS ve Android platformunda mobil bir deneyim. Yanında satılan, Bluetooth destekli Pokemon Go Plus bilekliği ile gerçek dünyada Pokémon avına çıkabileceğimiz bir eğlence. Google'ın 1 Nisan şakası gibi, ama gerçeği. Yaklaşık iki yıl önce kurulan **The Pokémon Company**'nin ve Google'ın bayağı tutan artırılmış gerçeklik oyunu *Ingress*'in ardındaki **Niantic**'in birlikte yürüttüğü bir proje *Pokémon Go*. Gerçek dünyada telefonumuzla Pokémon avlayacağımız oyunda Go Plus bilekliğini almanız mecburi değil. Telefona bakmak yerine yakınlarda pokémon olduğunda bizi uyaran bu bilekliğin fiyatı belli değil şimdilik. Ama oyun free-to-play olacak, oyun içi alımlardan para kazanacak. Çıkışı 2016 gibi gözüküyor, daha fazla detay gelsin diye poké topunda yaşamaya razıyız biz ama. **-Sarp**

ETKİNLİK
Tokyo Game Show 2015

TOKYO GAME SHOW 2015

MASKELİ HIRSIZLARIYLA, BALIK TUTAN PRENSLERİYLE, ANAHTARLIKLA GEZEN ÇOCUKLARIYLA, BOL DÖVMELİ GANGSTERLERİYLE, SAPITMIŞ YERÇEKİMİYLE ADALAR GEÇEN AY BAYAĞI HAREKETLİYDİ. GÜZEL ŞEYLER OLUYOR ŞU TOKYO GAME SHOW'DA... **-ÖMER**

PERSONA 5 (2016 YAZ)

Yeni açıklanan bilgileriyle, mini konserleriyle, söyleşileriyle ve tabii yeni videosuyla TGS'nin yıldızı *Persona 5*'ti şüphesiz. *Persona 5*'in görsel tarzı her görüşümde içime işlemeyi sürdürüyor ve verdiği hissi tanımlamakta da giderek daha fazla zorlanıyorum. Stilize, kızıl bir karanlık ama *Persona* serisinin kendine özgü hayat doluluğu da yansıtıyor bir şekilde... Öğrendiğimiz en hoş bilgilerin başında ekibimizin ilk beş üyesinin kimler olduğu var: Fukuyama Jun (Lelouch) tarafından seslendirilen ana karakterimiz, Mamoru Miyano (Yagami Light) tarafından seslendirilen problem çocuk Ryuji Sakamoto, Nana Mizuki (Hinata) tarafından seslendirilen dışlanmış An Takamaki, Ikue Otani (Chopper) tarafından seslendirilen kedimiz Morgana ve Tomokazu Sugita (Gintoki) tarafından seslendirilen gizemli dostumuz Yusuke Kitagawa. *P3* ve *P4*'tekinin aksine oyunda belli bir hedefinin ve düşmanının olmayacağı, oyunda genel olarak "muğlak" bir havanın hâkim olacağı da söylenenler arasında. Bunun dışında videoda gördüğümüz "Palace" ismindeki mekân "insanların kalplerindeki alternatif dünya" olarak tanımlanıyor. Daha da açıklanan çok şey var ama oyunu karşımıza almadan çok da anlam yükleyebileceğimiz şeyler değil aslında. Ha, bir de bunların dışında... Oyun 2016 yazına ertelendi. Neyse, iyi olsun yeter ki, biz bekleriz (o değil de ilk başta 2014 kışı için duyurulmuştu).

FF XV (2016)

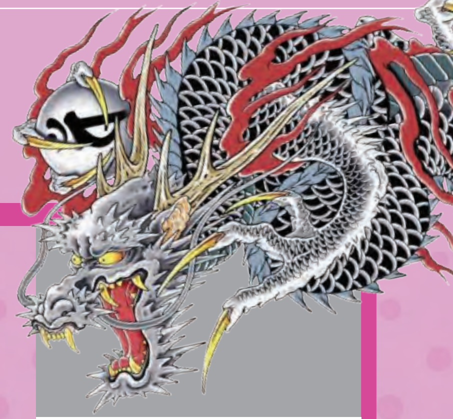
Karışık duygular içerisindeyim *FF XV*'e karşı. Ekibimize ısınamadım, otomobille yolda uzun ve sıkıcı yolculuklar geçirecekmişiz gibi geliyor... Ama öteki yandan dünyası da müthiş görünüyor hakikaten! Bir chocobo sürme ve balık tutma videosu yayınlandı ki hemen oturup oyunu oynayasım geldi çok feci. Yalnız bu oyunda yemeklerin grafikleri olması gerektiğinden daha iyi ya! Olan var olmayan var, yemek yapmasını bilen var bilmeyen var be arkadaş! Canımız çekiyor! TGS'de bir de daha önce yayınlanan Dawn videosunun Dawn 2.0 ismindeki farklı bir versiyonu yayınlandı. İlk Dawn'ı hiç sevmemiştim, bunu ise bayağı sevdim. Hikâyeye de ısınmaya başlıyorum sanki hafiften. Bilemiyorum. Karışık benim için her şey. Gelmeyin üstüme...





SON DAKİKA! TGS'deki bir diğer bomba da Bloodborne: The Old Hunters. Yeni mekânlar, düşmanlar...





2016

KINGDOM HEARTS HD II.8: FINAL CHAPTER PROLOGUE

PS3'e çıkan iki HD paketi ile *Kingdom Hearts* serisi üçüncü ana oyun gelmeden önce günümüz oyuncularına da kendini tanıtmayı başarmıştı. Önemli oyun olarak bir tek 3DS'e *Dream Drop Distance* kalmıştı ve onun içinde olduğu HD paket de duyuruldu. Artık bütün ihtişamıyla *KH III* gelmeden önce kendimizi daha iyi hazırlayabileceğiz. *DDD HD* dışında iki şey daha var bu enteresan isimli HD paketinin içinde. Birisi Japonya dışına çıkmamış mobil oyun *Kingdom Hearts Chi*'nin videoları; diğeri ise *Birth by Sleep*'in oynanabilir gizli sonu *A Fragmentary Passage*. Yalnız paketin PS3'e değil PS4'e duyurulması da enteresan oldu. İlk iki paket PS3'teydi neticede. Onlar da PS4'e gelir mi dersiniz?



- -

IKENIE TO YUKI NO SETSUNA

E3'te Square-Enix yeni JRYO stüdyosu Tokyo RPG Factory'i ve ilk oyunları Setsuna'yı çok kısaca tanıtmıştı. TGS'de oyunun tam ismini ve neye benzediğini görmüş olduk. Eski *Final Fantasy* ve *Dragon Quest*'lerden ve de *Chrono Trigger*'dan ilham alan izometrik bir JRYO *Inekie to Yuki no Setsuna*. Üç boyutlu büyük yapımlarla haşır neşir olurken çok uzun süredir uzak kaldım iki boyutlu JRYO'lardan. Zaten o tipte de az ve nispeten iddiasız yapımlar çıkıyor. Eğer adını andıkları yapımlar kadar iyi olursa süper olur gerçekten. AAA JRYO'lar candır ama bu tip JRYO'ların verdiği çok farklı bir tat da var şüphesiz.



- -

ONE PIECE: BURNING BLOOD

Tam da bu ay inceleme sayfalarında One Piece'in adam akıllı dövüş oyunu olmamasından yakınmıştım. TGS tokat gibi bir cevap yapıştırdı sağ olsun. *Burning Blood* karakterlerin özel hareketlerini bolca kullanacağımız üç boyutlu bir dövüş oyunu. Hakkında net şeyler söylenebilecek kadar oynanış göstermediler ama ilk izlenim olarak hiç fena durmuyor. *J-Stars Victory*'i vs. yapan Spike Chunsoft yapıyor. *Naruto SUN Storm*'lar kadar olmasa da iyi bir şeyler bekliyorum.

DAHA NELER NELER!

YAKUZA: KIWAMI VE YAKUZA 6

Kafasına estikçe Batı'ya gelen açık dünya aksiyonu *Yakuza* serisinin PS2'ye çıkan ve Batı'ya teşrif etmiş ilk oyununun *Yakuza: Kiwami* ismindeki yeniden yapımı duyuruldu. Ama henüz Batı'ya yönelik bir ses çıkmadı. Ayrıca serinin öncesini anlatan *Yakuza Zero*'nun Batı versiyonundan haber beklerken bir de *Yakuza 6* duyuruldu. Bazen biz çok dışlanıyoruz sanki…

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS

Şu dünyada neyimiz eksikti biliyor musunuz? *Resident Evil* adı altında çıkacak bir multiplayer aksiyonumuz! İyi misin Capcom? Tamam "yapma" demiyorum ama neden *Resident Evil*? Zaten yorgun olan markayı daha da yormanın âlemi ne?

NI-OH

Şaka değil, 2004 yılında duyurulmuştu *Ni-Oh*. İki-bin-dört!!! Bir nevi az popüler *Duke Nukem Forever* yani. Hikâyesi bayağı uzun, geçiyorum da oyunun ilk oynanış videosunu bu TGS'de görme şerefine eriştik (11 yıl sonra!!!). *Onimusha*'yı andıran bir oynanışı var ama onun kadar da iyi durmuyor hani. Yine de *Onimusha*'ya çok ciddi bir açlığımız vardır, *Ni-Oh* Mi-Oh demeyiz, gelirse yeriz.

THE KING OF FIGHTERS XIV

Çok küçük bir video eşliğinde duyuruldu *KoF 14*, o nedenle hakkında konuşmak için erken ama oyun bayağı bildiğiniz üç boyutlu gibi duruyor. *Maximum Impact*'lerin çok hayranı yoktur, *KoF* serisinde üç boyutu tekrar denemek nereden esti bilemiyorum. Hayırlısı olsun, ne diyeyim... Ben ise canım çektiğinde *KoF 98 UM* oynamaya devam ediyor olacağım şimdilik….

Toukiden 2 Monster Hunter severler için, Star Ocean: Integrity and Faithlessness da JYO tutkunları için gelecek.

Her silahın doluş hızı, mermileri atış şekli farklı. Ona göre silah seçiyorsunuz tabii.





O beyzbol sopasının kırılışı, kristalin parçalanışı... Uzun zamandır bu kadar hislenmemiştim.



SUPERHOT

KIRMIZI GÖRÜRSEN, ACIMA VUR! -SARP KÜRKCÜ

Y***eni nesil X türü!*** diye başlayan cümleler vardır, *"RYO'ların yeni neslini bu oyun başlatmıştır arkadaşlar"* der mesela. Şimdi ben de "FPS'lerde yeni nesil, *Superhot* ile karşımızda" desem? Komik olur değil mi? Olur bence, çünkü bunun yenisi eskisi yok. Sonuçta bahsettiğimiz oyun, siz hareket ettikçe zamanın aktığı bir FPS. Tümüyle durmuyor gerçi, çok yavaş da olsa akmaya devam ediyor, siz de kaçınmanız gereken kurşunu enine boyuna görebiliyorsunuz bu sürede. Tamam, devrimsel değil belki ama *Superhot*, web player içinde ilk göründüğü prototipten sonra bir güzel olmuş, bir keyifli olmuş, anlatamam.

YA DA, ANLATIRIM YA...

Kickstarter'dan oyuna belirli bir miktarda bağış yapmış olanlara bir beta sunuldu geçen aylarda. Kısa, 20 civarında bölümden oluşan ve şimdilik bir hikâyeyle sarmalansa bile çok da ciddiye almamanız gereken *Superhot*'ın betası, oyunun mekaniklerini bize gayet güzel göstermiş oldu. Çünkü senaryo kısmını bitirince iki bölümün olduğu bitmeyen bir mod açılıyor. Dalga dalga kırmızı kristal düşmanlar geliyor, siz de *The Matrix*'in gençliğinizde öğrettiği şekilde şov yapıyorsunuz.

Prototipten ayrılan ilk nokta, artık tek yumrukla insanları deviremiyor olmamız. Onun yerine ilk yumrukta silahlarını alıyor, ikinci yumrukta onları yamultuyoruz. Diğeri ise silahlar. Tabancanın yanında tam otomatik ve pompalı tüfek, düşmanları parçalamak için birebir. Ama dikkat, silahların döngülerine alışmanız lazım ki nasıl hareket edeceğinizi bilin. Zaman yavaşladığında silahın da kendisini toparlaması zaman alıyor doğal olarak. Bunu da kendi çevresinde dönen imleçle fark ediyorsunuz. Son olarak yakın dövüş silahları ve katana geliyor ki, ben orada kayboldum zaten. Katana, tekrar tekrar düşmanı kesebildiğiniz ve zarar görmeyen (beyzbol sopası parçalanıyor) bir silah. Üstelik fırlattığınızda o kadar karizmatik şekilde uçuyor ki düşmana...

Etrafta bulduğunuz ekran, dergilik, bardak falan hep doğru şekilde atılırsa düşmanı sersemletiyor. Ama bunlar kurşunla parçalanabiliyor da. Yani size vuracak bir kurşun fırlattığınız bardağı kırıp durabilir, siz de ucu ucuna kurtulabilirsiniz. Oyunda bir kere de olsa bana sıkılan bir kurşunu kurşunumla vurdum. Müthiş bir tatmin duygusu var, kurşunu kurşunla engelleyip hayatta kalabilmek. Müzelik bir olayı bana yaşattığı için, *Superhot* ekibine teşekkürü bir borç bilirim.

Görsellik anlamında siyah, beyaz ve kırmızının zarafetini taşımaya devam ediyor *Superhot*. Düşmanlar biraz daha parlamış, animasyonlar daha bir özenli olmuş gibi. Yapay zekâ konusunda çok bir şey beklemediğim oyun bu konuda ne oldurdu, ne öldürdü. Ama günlerce, hatta haftalarca açıp aralıksız oynadığım da bir gerçektir dalga dalga düşmanların geldiği modu.

Çıkış tarihine dair net bir bilgi yok. 2015 bitmeden oyunu görmemiz olası, ama sonuçta ertelenmelere de alışkınız. Yine de keyifli bir deneyim olacağına inanıyor, oynanışı bu kadar güzelken ortalama bir hikâye yapıştırıp piyasaya sürseler bile hayır demeyeceğimi de ekliyorum.

Tür: FPS **Yapım:** Superhot Team **Dağıtım:** Superhot Team **Platform:** PC, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 2015 sonu

WORLD OF WARCRAFT LEGION

E ARTIK BU DEV KALKMAZ YERİNDEN, AMA YA KALKARSA? -SARP KÜRKCÜ

Bugün hâlâ aylık ücret talep eden, böyle bir yapıyla da piyasada tutunmayı başaran World of Warcraft'a dair nefretiniz ne kadar büyük olursa olsun, Blizzard bunu umursamıyor. Her sofranın genel konuşmasıdır "abi WoW da öldü artık" mevzusu. Sadece girip Garrison'da göreve yolladığım karakterime bakıp aynı şeyi ben söylüyorum mesela. Ama Blizzard'ın umurunda değil. Arada beş milyon oyuncunun altına düşse bile hâlâ deli gibi para kazanıyor. O nedenle biz ağlayıp sızlayalım, çok biliyor gibi *World of Warcraft*'a saydırmaya devam edelim. Hazır elimiz değmişken, bir de Legion'a bakalım da, güncel konulardan uzak durmayalım sevgili okur.

BOYNUZLAR ADINA

Yeni kahraman sınıfımız (Death Knight gibi) Demon Hunter. Sadece Night ve Blood Elf ırkından seçilebiliyor, tahminen 95 ilâ 100. seviyede başlayacak macerasına. Zaten ek pakette yeni belirlenen üst sınır 110. seviye. The Vault of the Wardens'da doğup Legion'a karşı koyacak bu sınıf ve sadece DPS ve Tank ağaçları olacak. Healer, seriye uymuyormuş (Bunu dişi druid'lere açıklayın siz!).

Diğer vurucu yenilik ise sınıfların bir arada bulunacağı Order Halls. Legion'da oyuncular, Alliance ve Horde olarak değil de kendi sınıfları üzerinden gruplaşarak düşmanın karşısına dikilecekler. Bu, fraksiyon savaşına bağlı oyunda büyük bir yenilik. Burası sosyal bir alan, Garrison gibi değil ama yine birilerine görev verme, yardımcı toplama gibi aktiviteler var. Bunlar, daha çok o sınıfın değerli savaşçıları olacak ve gönderdiğiniz alanla sizin oyun alanınız kesişirse, size bonuslar dönecek. Savaşta yardım ya da daha fazla altın loot'u gibi.

Tabii yeni alandan bahsetmek gerekli: Broken Isles. Draenor defteri kapandı, oradaki karakterlerle birlikte. Hiç varolmamış gibi davranabiliriz yani, oh. Burada ise hikâye bizi 12 bin yıl öncesine götürüyor. Zamanında, iblislerin Azeroth'a gelişini engellemek adına bir yarığın üstüne inşa edilmiş Temple of Elune adında bir tapınak var. Ama şimdi o yarık tekrar açıldı, bunun çözümü ise geçmişte de yardımı dokunan Pillar of Creation'u bulmak. Broken Isles'a yolumuz da bu sebeple düşüyor yani. Tabii bunda Gul'dan'ın Illidian'ı hapisten çıkarmasının etkisi de yadsınamaz.

ELİ BOŞ GİTMEK OLMAZ

Ama bu savaşa sadece sınıfımızdan bireyler ya da karizmatik NPC'lerle girecek değiliz. Elimize güzel silahlar almalıyız ve Legion'un fan servisi özelliği geliyor: Artifact silahlar. Ashbringer, Frostmourne, Doomhammer gibi efsanevi silahları alabileceksiniz. Bunlar, etkileyici birer quest'e sahip olacaklar ama detaylar daha belirsiz. Sonucunda bu silahı taşıyacak, eklentinin başından sonuna kadar kullanacaksınız. Feral Druid'ler ise, silah yerine formlarına bir müdahale görecekler. Gerçi silahların formu da, renk şeması da değişebilecek. Druid'lerde bunun yelpazesi nasıl tutturulacak bilmiyoruz.

Eğer siz de 80 zamanında Dalaran'ı yuva olarak bellediyseniz, mutlu olabilirsiniz. Çünkü büyücüler Dalaran'ı kapıp Broken Isles'a gelmişler. Yeni ortak alanımız yine Dalaran olacak. Buna ek olarak şimdilik açıklanan 9 yeni zindan ve iki raid var yolda olan. Yani Legion, bizi zayıf bir savaşla karşılamayacak.

YOK ABİ, WOW BİTTİ

World of Warcraft'ın oyun dünyasında özel bir yeri var. Oynayan da, tiksinen de ondan konuşuyor, geleceğinin ne olacağını merak ediyor. Bu maddeler dışında yepyeni PvP Honor sistemi, Transmogrification'a gelen yenilikler de ilerleyen aylarda dergide yerlerini alacaklar. Çünkü Legion'un şöyle etraflıca bir ilk bakış ihtiyacı var. Ama bu kadarı bile bizleri heyecanlandırmaya, ağzımıza sakız olmaya yetiyor da artıyor bile.

Tür: DVO **Yapım:** Blizzard **Dağıtım:** Blizzard **Platform:** PC **Çıkış Tarihi:** 2016



Yoksa siz de bir Ashbringer isteyenlerde misiniz? Ben? Ben druid asamdan memnunum, sağolun.



SON DAKİKA! Hololens 2016'da çıkacak dedik ya, o geliştiriciler içinmiş. Asıl ürün 2020'yi bulabilirmiş.

RISE OF THE TOMB RAIDER

YENİ TOMB RAIDER'IN ANA SENARYOSU LARA'YLA NATHAN'IN BÜYÜK KAPIŞMASI OLACAK... -BURAK EKEN


Yeni Tomb Raider atmosferini tamamlayacak olan şey güzel grafikler değil, güzel grafikli bulmacalar.

Bir aksiyon oyunu. Üçüncü kişi bakışından oynanıyor. Shooter odaklı. Yakın dövüşe de giriliyor. Platform mekanikleri önemli yer tutuyor. Keşfetme üzerine kurulu. Bulmacalar da var. Biraz da Hindistan cevizi dökeyim mi?

Samimi olmak gerekirse bir oyuncu olarak şu yukarıdaki tarif (özellikle hindistan cevizi) resmen ağzımın suyunu akıtıyor. Gel gör ki hâlihazırda tüm bu kuralları uyguladığı halde tadı hiçbir şeye benzemeyen çok oyun var. Diğer uçta duran oyunsa *Tomb Raider*. Yukarıdaki formülü ilk ortaya atan, bu zevki bize tattıran, beni türe aşık eden, zamanının ilerisindeki o ilk *Tomb Raider*'dan bahsediyorum tabii.

Doğal olarak çok kısa zamanda bir seriye dönüşüp başarısını sürdürdü *Tomb Raider*. Ama zaman içinde ortaya yepyeni bir devam oyunu koyma eğilimi, *"tutmuş formülü kopyalayıp kopyalayıp piyasaya sürme"* kolaylığının gölgesinde kalmaya başladı. Seri artık yenilik yaratmayı bırakın, zamanın şartlarına bile uyum sağlayamıyordu. Makyajlanmış eski tip oynanış yapısıyla, teknolojik gelişime hiç ayak uyduramayan grafikleriyle, çağdışı gözüken bir hâl almıştı artık Lara Croft. Hâl böyle olunca *Tomb Raider* ve yarattığı türün düşüşü kaçınılmaz hale geldi.



KITEZH EFSANESİ

Rise of the Tomb Raider'ın çıkış hikâyesi olan Kitezh efsanesi, 13'üncü yüzyılda yaşamış Rus prensi II. Georgy'ye dayanıyor. Prens Georgy, Volga Nehri'nin kıyısına küçük bir yerleşim yeri kurarak Maly Kitezh (Küçük Kitezh) olarak adlandırmıştır. Daha sonra gezintilerinde Svetloyar Gölü'ne rastlar. Bu göl, üç nehrin birleştiği bir doğa harikası olarak anlatılmaktadır. O güzel yeri keşfeden Georgy, oraya da bir şehir kurar ve adına Bolshoy Kitezh, yani Büyük Kitezh der. Rusya'yı işgal eden Moğol hükümdarı Batu Han, bu şehirler hakkında esrarengiz sırlar duyar ve hedefine Kitezh'leri koyar. Önce Maly Kitezh'i fetheder, ardından Bolshoy Kitezh'e ulaşır. Önemli bir direniş bekleyen Batu Han, Bolshoy Kitezh'de hiçbir askeri savunmayla karşılaşmaz. Şehre geldiğinde Prens II. Georgy ve halkın sadece dua ettiğini görür. Durumu avantaj olarak görüp askerleriyle birlikte şehre giren Batu Han, beklemediği bir savunmayla karşılaşır. Göl suları bir anda canlanarak onları şehirden dışarı atar. Ardından Bolshoy Kitezh bir anda suların altına gömülerek sırra kadem basar.


Lara'nın halihazırda ekipmanları var, fazlasını da oyunun dünyasından elde edecek.

Lara Croft'un açtığı yaraları kapamaksa Nathan Drake'in görevi oldu. **Naughty Dog**'un *Uncharted*'ı vakti zamanında *Tomb Raider*'ın başarıyla bir araya getirdiği birçok özelliği günün şartlarına uygun şekle dönüştürdü. Bunu yaparken kendine has bir kıvam tutturmayı da başardı. Üstüne sağlam yan karakterler ve derli toplu bir hikâye ekleyip mizahi bir anlatım ve devrimsel sinematik yapıyla sunarak dönemin kült serilerinden birini oluşturdu. Ama bunların yanında bir şey daha yaptı *Uncharted*; *Tomb Raider* serisini iyice unutturdu.

HADİ BAŞTAN...

Seriyi sıfırlandığı noktadan devralan **Crystal Dynamics** "yeni" *Tomb Raider*'ı duyurduğunda açıkçası *"fena değil"*'den öte yorum yapıp heyecanlanamadık. Neyse ki bu kez yanılan bizdik. Modern TPS'lerin shooter özelliklerini, güncel platform oyunlarının mekaniklerini, sandbox oyunların görev yapısını, sinematik oyunların anlatım şeklini en iyi şekilde derlemeye çalışan, gerçekten yeni bir *Tomb Raider* oyunu çıktı karşımıza. Tüm bunları birleştirirken *Uncharted*'ın başarılı mayasına benzer bir tat oluşturmak için uğraştıkları da belliydi.

Fakat *Uncharted*'ı özel bir oyun yapan bazı kritik

detayları çok aradık *Tomb Raider*'ı oynarken. En başta *Uncharted* kadar sürükleyici bir hikâyesi yoktu. Hatta biraz ilerledikten sonra oyunun tonu insanı durağanlığıyla sıkmaya başlıyordu. Daha önemlisi, bu hikâyede Lara'ya eşlik eden karakterler, *Uncharted*'daki yan karakterlerin yanından bile geçemezdi (evet, yanının yanı...). Bir tarafta Sully'yi, Elena'yı düşünüyorum; bir de Lara'nın arkadaşlarını... "Arkadaşları" deyip geçiştiriyorum çünkü inanın *Tomb Raider*'daki yan karakterlerin hiçbirinin ismini dahi hatırlayamadım bu satırları yazarken. Öylece iz bırakamadan çıktılar hafızamızdan.

HAZİNE AVCISININ DOĞUŞU

Bu yeni *Tomb Raider*'ın "daha yenisi" duyurulduğundan beriyse heyecanlıyız. Seri yıllar sonra toparlanmayı başardı ve *Rise of the Tomb Raider*'la daha da iddialı geliyor. Üstelik serinin eski popüler zamanlarındaki gibi *"Önceki çok tuttu, biz de yenisini yaptık, hadi alın oynayın"* basitliğine kaçmadan, önceki oyunla arada hikâye bağı kurarak sunuyorlar yeni oyunu.

Önceki oyunda gemi kazası sonucu mahsur kaldığı Japon adası Yamatai'de yaşadıkları çok etkiledi Lara'yı. Hem başından geçenler, hem de öğrendikleri onu derin bir şoka sokmuş durumda. Çünkü artık ölümsüzlük kavramının varlığını biliyor Lara. Bilmesi bunu hemen kabullenmesi anlamına gelmiyor. Özümsemek için uğraşıyor, bunun nasıl mümkün olabildiğini araştırıyor. Bu araştırmalar da onu yeni maceralara sürüklüyor.

Yaptığı araştırmalar sonucunda yolu bu kez antik Kitezh şehrini aramak üzere Sibirya'ya uzanıyor Lara'nın. Evet, *Rise of the Tomb Raider*'da macera gelip onu bulmuyor; kendisi çözmek istediği sırların peşine düşüp maceralara giriyor. Yamatai'nin ormanlarla kaplı yeşil atmosferinden çıkıp karlı dağlara, bembeyaz bir ortama gidiyor. Sadece etrafın rengi değil; çevre koşulları, doğa hayatı da değişiyor. Lara bir yandan daha vahşi hayvanlarla mücadele ederken diğer yandan kar fırtınası, çığ gibi hava şartlarıyla baş etmeyi öğreniyor.

Önceki oyunda avcılık bir seçenek olarak bulunuyordu. Ama oyunun bizi avcılık yapmaya teşvik eden bir yönü yoktu. *Rise of the Tomb Raider*'da anlamlı, işe yarar craft sistemi de eklenmiş. Avladığımız hayvanları, topladığımız bitkileri silah geliştirmekte, işimize yarayacak eşya üretmekte kullanabileceğiz. Örneğin Sibirya'nın çetin soğuğuna dayanmak için palto yapmamız, bunun için de kürkü kalın bir hayvanı avlamamız gerekecek. Bunu yapmak için hedef ararken kardaki ayak izlerine bakarak hayvan takip etme gibi seçeneklerimiz de olacak. Böyle detaylar eklenerek Sibirya'nın şartlarının oynanışa daha çok etki etmesine uğraşılmış.

KIŞ TATİLİ

Sibirya, hikâyenin başlangıç ve ana mekânı olacak. Fakat oyun boyunca farklı yerlere de gideceğiz. İlk oyun tamamen aynı adada geçiyordu, görev ve mekân çeşitliliği yoktu. Bu oyunda da Sibirya'nın beyazlığında kaybolup sıkılmaktan endişe ediyorduk. Yapımcılar bu kez dinamizm sağlamak için Lara'yı epey dolaştıracaklarını söylüyorlar. Karlı dağların yanında, çöl, orman, şelale, su altı mağaraları, gizli madenler gibi farklı tatlar yaşatacak ortamlara





Sibirya'da geçen oyunların ortak noktası bomboş, beyaz bir hiçliktir ama bu kez haberler (ve görüntüler) iyi.

YENİDEN DOĞUŞUYLA OLGUNLAŞTIĞINI İSPATLAYAN SERİNİN BİR SINAVI DAHA VAR.





2013'teki Tomb Raider'ın sinematik müdahaleleri bu oyunda da sık sık karşımıza çıkacak.



Bu, Lara'nın bir ayıyla ilk karşılaşması değil. Ne yapması gerektiğini gayet iyi biliyor.

girip çıkacağız Lara'yla.

Önceki oyunun çatışma mekaniklerinin gayet iyi olduğunu söylemiştim. Tabii bunun yanında oyunun büyük kısmının çatışma aksiyonlarından oluşması can sıkıyordu. Bu defa platform ve bulmaca kısımlarının oranı artırılmış. Oyundaki aksiyon da çatışmanın yanında biraz hareketli platform aksiyonlarına kaydırılmış. Düşmanlarla baş etme kısmındaysa gizlilik seçenekleri artırılmış. Şimdiye kadar gördüklerimiz, oynanış dengesinin sağlanmasında epey yol kat edildiğini gösteriyor. Ümitlerimiz ve heyecanımız da artıyor tabii.

Rise of the Tomb Raider'da şahsen beni en çok heyecanlandıran özellik, gizli mekân keşfetme görevlerinin çoğaltılmış olması. Önceki oyunda birkaç yan görev haricinde neredeyse yoktu bu mekanik. Oysa bu kez ana hikâyenin en önemli kısmını bu görevler oluşturuyor. Zira üstüne tekrar tekrar vurgu yapmaktan çekinmediğim üzere, Lara gizemleri açığa çıkarmak için yollara düşüyor bu defa. O gizemler de özenle tasarlanmış gizli yerlerde yatıyor. Gizli mekânlara çok özen gösterdiklerini söylüyor yapımcılar. Mekânların her biri farklı bir ortamda, farklı atmosferde ve farklı özellikler barındıracak. Kiminde aksiyon ön planda, kiminde platform, kiminde bulmaca... Ortaya çıkarıp oyunu sürükleyebilecekleri hikâye potansiyeliyse ayrıca bir heyecan yaratıyor.

YALNIZLIK ÖMÜR BOYU

Peki tüm bunları yaşarken Lara'nın yanında gamepad'imizden başka destekçisi olacak mı? Kritik noktalardan biri de bu. Fakat şimdiye kadar gördüklerimiz, duyduklarımız; Lara'nın bu macerada tamamen yalnız olduğu, sadece yabancı ortamlarda tanışacağı birkaç önemsiz kişiyle kısa süreli çıkar ilişkileri içinde olacağı yönünde. Çok isterdim Lara'nın da yanında hatırlanmaya değer, derinlikli karakterler olsun. Oyundaki bütün rolü gevezelik olan karakterlerin yerine Lara'nın macerasına ortak olan, ortadan kaybolduklarında eksikliğini çekeceğimiz yoldaşlar bu hikâyeye çok şey katabilirdi.

Nathan Drake'in sağlam ve eğlenceli bir karakter olmasının en önemli sebebi yanındaki Sully'nin, Elena'nın, Chloe'nin de dopdolu karakterler olmasıdır. Onlarla girdiği etkileşimler sayesinde Nathan'ın kişiliğini, karakter gelişimini hissedebiliyoruz. Aynı şekilde, yıllardır *Assassin's Creed*'lerin bir türlü Ezio'lu oyunlardaki etkileyiciliği yakalayamamasının önemli bir sebebi de Da Vinci, Machiavelli, La Volpe, Caterina, Yusuf Tazim (saysak bir bu kadar daha sıralayabiliriz) gibi kaliteli yan karakterlerin artık yaratılamıyor olmasıdır mesela.

İki yıl önceki *Tomb Raider*'da fazlaca arkadaşı vardı Lara'nın. Diyalogları da oldukça çoktu. Peki ara sahnelerde uzun uzun konuşmak dışında bir şey yapıyorlar mıydı? Çok çok az. Oyunda yerleri yoktu. Lara kendi macerasını yaşıyordu. Arkadaşları ara ara bir uğrayıp çıkıyorlardı. *Rise of the Tomb Raider*'daysa o kadarını bile göremeyeceğiz muhtemelen.

Göremeyeceklerimiz listesinin bir maddesi de *Uncharted*'daki o sıcak, esprili hava. Tabii buna bir eksiklik demek haksızlık olabilir. Yapımcılar *Tomb Raider*'ı bu şekilde kurgulamayı tercih ediyor, daha ciddi bir havada geçmesi gerektiğini düşünüyor belli ki. Zaten yukarıda da değindiğim gibi Lara'nın yine yalnız olacağını düşünürsek tek başına o havayı yaratması kolay değil. Ne diyelim, oynanış beklediğimiz gibi dengeli olsun; başka kimse olmasa da biz zaten yoldaşlık ederiz Lara'ya.



« Maceranın vazgeçilmesi "kıl payı kurtuluşlar"dan Rise of the Tomb Raider'da da bolca olacak.

Tür: Aksiyon / Macera **Yapım:** Crystal Dynamics **Dağıtım:** Square Enix
Platform: Xbox One, Xbox 360 **Çıkış Tarihi:** 10 Kasım 2015

5N 1K

Gamescom 2014'te Rise of the Tomb Raider'ın Xbox konsollarına özel olarak çıkacağının açıklanması şaşkınlık yarattı. Üçüncü parti yapımcının geliştirdiği böylesine önemli, sevilen bir oyunun bir konsola özel olmasını beklemiyorduk. Birkaç gün sonra yapımcılar gelişmeyi detaylandırarak "Önce Xbox One ve 360'a çıkacak, ama sonra PC ile PS4'e de çıkaracağız." dediler. Açıklanan platformlara baktığımızda oyun her iki konsol ailesine de çıkmasına rağmen PS3'ü es geçip akranı Xbox 360'a çıkması tuhaf gözüküyor. Tahminimce yapımcılar oyunu yeni nesil için yapmayı tasarlıyordu. Microsoft'tan oyunun Xbox One'a özel olması teklifi gelince Xbox One'ın rakibine göre çok az sattığını düşünüp ekmek kaygısıyla "Abi bari 360'a da çıkaralım, Xbox One kaç sattı ki, kim alacak orada?" demiş olabilirler. Zaman geçtikçe oyunun çıkış tarihleri de netleşti. 10 Kasım'da Xbox One ve Xbox 360'a çıkacak yeni Tomb Raider. 2016'nın ilk çeyreği, yani en geç mart ayında PC'ye gelecek. Ve en sonunda 2016'nın sonlarında PS4'e de teşrif edecek.



DOĞRU BİLDİĞİMİZ YANLIŞLAR

Hepimiz akıllı, mantıklı, meraklı insanlarız ama bazı hurafeler var ki gerçekliğini pek de sorgulamadan doğru kabul ediyoruz.

Geçen gün ofiste bu hurafelerden biri için itişirken aklımıza geldi. Dedik birbirimizi kırmaya gerek yok, yazalım bunları...



Oyuncular hep ERKEK!





Ih, yok öyle bir şey! Ay pardon, biraz sert oldu galiba. Neyse, ben baştan alayım...

Şimdi bu konudaki ilk tartışma "oyun"un ne olduğu ile ilgili sevgili okur. Bizim alıştığımız, konsol ve PC'lerde oynanan oyunlar bazında erkekler çoğunlukta. İş çevrimiçi ve mobil oyunlara geçince ise oran değişiyor, kadınların sayısı artıyor. Yani aslında hiçbir oranlamada oyuncuların "tümü" erkek değil.

Ama bize öyle geliyor, değil mi? Yani *League of Legends* oynayan sınıfın haşarı kızı ya da *Candy Crush* oynayan teyzeniz dışında pek kadın yok oyun dünyasında. İşte bunun nedeni, aslında kadınların kendilerini tanıttıklarında başlarına gelenler. Buralar kadınlar için dikenli tellerle dolu çünkü.

"Gamer Girl" kavramı, "kız oyuncu" olsa da "kız" kelimesinin 30 yaş altı bir sınırlandırma ve olgunluktan uzak olması, ayrıca sadece "gamer" denebilecekken özel bir zümreyi göstermeye çalışması gibi konulardan iş sarpa sarıyor daha baştan . Nihayetinde mermi istediğinde her erkeğin "yazmak" adına mühimmat dizdiği, bir frag kaçırdı mı "eh, kız işte abi ne olacağğğdı ki?" yorumları yüzünden içlerine kapanık, kendilerini ifşa etmekten uzak bir portre çiziyorlar. Gerçi Xbox'ta Call of Duty oynayan, anneye küfürle saldıran 12 yaş genellemesi gibi bir durum söz konusu burada da. Biz tüm erkekler böyle değiliz, ama genellemeye uyan örnek o kadar fazla ki.

Bir gün buraları kadınlar için daha rahat, daha nötr bir ortam haline getirebiliriz umarım. Ben yapıyorum mesela, "git kendi mermini kendin al!" diye bağırıyorum. Çünkü İnternet'in Kuralları yazıtında belirtildiği üzere:

Kural 37; İnternette kadın yoktur. **-Sarp**

Steam indirimleri Kâr Ettirir!



İşin teorisinde ettirir, pahalı oyunu ucuzlayınca indirirsin kütüphaneye. Ama pratikte hepimiz paramız olduğunda (hatta ve hatta olmadığında) harcamaya alıştırılmış insan evlatlarıyız. "100 liralık oyun 10 liraya mı inmiş? Alayım ya, dursun. Oynarım ileride." Yo dostum yo... Ben sana söyleyeyim, o oyunu çok büyük ihtimalle oynamayacaksın. Hani bunu 1-2 kere yapsak, elimizin altında boş kaldığımızda göz atacak birkaç oyun olsa eyvallah ama bu yazıyı okuyanların Steam kütüphanelerini görür gibiyim. 3-5 liraya, ucuz diye alınmış onlarca oyun... O oynamadığınız oyunlara verdiğiniz paraları bir toplasanıza? Bir de işin gelecek boyutu var tabii. Bir sürü güzel oyun çıkmaya devam ediyor. Yani son bir yılda "ucuz nasılsa, oynarım belki" diye aldığınız oyunlar var ya, işte önümüzdeki yıl bir sürü güzel oyun daha çıkacak ve çıkışından birkaç ay sonra indirime girecek. Geçen sene de öyle olmamış mıydı?

Nihayetinde bir şeyi kullanmayacaksanız, indirimde de olsa o şeyi almamalısınız. Cebinizden boşa para çıkıyor yahu, ne kârından bahsediyorsunuz? **-Ömer**

YOUTUBE'DA millet ne para kırdı ya?!



Valla aslına bakarsanız gerçekten de kırdılar. Bu iş iyi para yapıyor yani, bakın Pewdiepie'a falan, maşallah eşek yükü ile para kaldırıyor. Helal olsun! O zaman konu kapanmıştır. Değil mi?

Değil efendim. Maalesef ki değil. Üstelik de Türkiye için konuşuyorsak. İsterseniz Pewdiepie kadar çok izlenin, yine de o paraların yanından geçme şansınız yok denecek kadar az.

Bunun en büyük sebebi aslında Youtube'un reklam politikası. Youtube ABD'de 1000 reklam gösterimi karşılığında (yani videonuz 1000 kere izlenecek) 5-9 dolar civarında para veriyorsa iş Türkiye'ye geldiğinde bu oran 50 cent'e kadar düşüyor. Tabii bu oranı alıp "o zaman şu yutubır 3 milyon izleniyor 1000'de bu kadar kazanılıyorsaaaaa, hmmm, e iyi iyi..." diye hesaplamak da yanlış olur. Çünkü Youtube izlenmeniz karşılığı harfi harfine reklam hesabı yapmıyor. Paracıklarınız katlanarak size gelmiyor. Şöyle hesaplayabiliriz: 10 videonuzun her birinin 1000 kere izlendiğini düşünün, öte yandan diğer tarafta tek bir videonuz var ve 10.000 izlenmiş durumda. Emin olun ki tek video geriye kalan 10 videodan çok daha fazla para kazandıracaktır.

Aslında bu hesap - kitap işlerine niye girdik sorusunun cevabı daha önemli sanki. Her yıl binlerce genç Youtube, Twitch gibi platformlarda yeni kanallar açıyor, kendilerini bu işe adıyorlar. Tabii sonuç yüzde 98 oranında hüsran oluyor. Peki bunun sebebi ne? Niye insanlar Youtube'da bir şeyleri tutturmak için bu kadar ısrarcılar? Aslında iki büyük motivasyon var bunun arkasında: Birincisi bir şekilde piyasada ünlü olmak. Sonuçta sermaye gerektirmeyen bir işten bahsediyoruz burada. İkincisiyse işin maddi kısmı. Yazının öncesinde değindiğim şeylerin sebebi de bu. Eğer bu motivasyon kaynağıyla Youtube'da bir şeyler yapma peşindeyseniz sonunuz hüsran olabilir. Üstelik bunun için benim yazdıklarımı okumanıza da gerek yok. Şöyle bir bakın Youtube'da çok abonesi olan insanlara, birçoğu öğrenci olan genç insanlar. Sadece Youtube'a yönelmiş, işinde gücünde aile sahibi insan bulmak zor. Yani riskli bir yatırım aracı Youtube.

Birkaç cümle önce Youtube'un sermaye istemediğini belirtmiştim. Aslında eksik bir cümle oldu bu. Youtube için maddi bir gücünüzün olması geremiyor. Fakat sermayelerin en büyüğü olan "zaman"a sahip olmanız gerekiyor. Bu iş "akşam eve gelirim iki video atarım olur"dan öte bir iş. Zamanınızı harcamanız gereken bir iş. Bu yüzden de genç arkadaşlarımızın (benim gibi, öhöm) daha çok tercih ettiği bir platform. Tabii şirketleri devre dışı bırakıyorum burada. Ki bu şirketlerin çok büyük kısmı da Youtube'un reklam gösterimi için verdiği ücretten şikayetçi durumda. **-Enis**



DirectX 12'ye geçtim

GTA V ARTIK TAKILMAYACAK

Windows 10'un çıkışından önce sistemi çekici hale getiren faktörlerin başında geliyordu DX 12. Hâlâ da kimileri için öyle, çünkü bu ufak yazılım parçasının tüm oyunlarımıza sihirli bir değnek gibi dokunacağına inananımız çok. Aslında doğru bir yanılsama bu: Madem bugüne kadar oyunlar eldeki donanımı hakkıyla kullanamıyordu, neden bir yazılımla onlara doğruyu / yanlışı öğretemeyelim ki? Ah, işte ama öyle olmuyor ne yazık ki.

DirectX 12, gerçekten oyun performansında bizi ileriye taşıyacak. Bu konuda bir terslik yok. Sadece zaman ve oyun isimlerinde hata yapıyoruz. Oyunların, DX 12'nin getirilerini hakkıyla kullanabilecek şekilde kodlanması lazım öncelikle. Ashes of the Singularity, şu anda alfa aşamasında olup DX12'den faydalanan ilk oyun. Onda gerçekten de performans artışı var. Ama AAA oyunların bu sistemleri benimsemesi, daha doğrusu tasarımı bunun üstüne kurmaları biraz zaman alacak. 5-6 yıllık bir ömür biçmiyorum bu arada, merak etmeyin. Ama 2016 sonlarına kadar bu müthiş atılımı görmeyebiliriz. Hazırlıklı olun derim. **-Sarp**

BÜTÜN OYUNCULARIN GÖZLERİ bozuktur



Bu yanlışlığı oldukça belirgin olan durumu neden benim yazmamı istediklerini biliyorum. Çünkü toplantı yaptığımız esnada gözlükle hiçbir şekilde ilişkisi olmayan bir tek ben vardım ortamda. (Yoksa bu önerme doğru mu?!)

Aslında bu yazıyı sizler için kaleme almıyorum. Oyun oynarken arkanızdan size kötü kötü bakan anneniz, belki ona vakit ayırmadığınız için kızan sevgiliniz, kaç yaşına gelip hâlâ oyunların arkasına saklandığınızı düşünen babanız için yazıyorum. Çünkü hepsinin ağzından düşürmediği ortak bir serzenişi var: "Gözün bozulacak, yeter!" Bilimsel olarak sizlere bu konunun imkânsız olduğuna dair bir özet geçemeyeceğime göre etrafımıza bir bakalım derim. Kaç kişi görüyorsunuz oyun oynayan etrafınızda. Bir parmak hesabı yapabilir misiniz? Yaptınız mı? Peki bunlardan kaç tanesi gözlüklü? Hmm, gözlüklüler fazla mı çıktı? O zaman bir soruverin zor olmazsa ne zaman başlamışlar gözlük kullanmaya? Soruyor musunuz? Siz sorarken ben de etrafımdakilere sorayım bakalım onlar ne cevap verecek? Sinan altı yaşında başlamış kullanmaya, Ömer, Serpil ve Sarp da ortaokulda... Duruma bakarsanız, daha ortada bilgisayar ya da oyun yokken başlamış bu süreç.

Sorunun cevabı sanırsam açık: Her şey göz bozabilir; TV, kitap, sinema vs. Sadece oyun değil (bir dakika ya bu muydu çıkarılacak sonuç?). **-Enis**



"X" DÜNYANIN EN İYİ OYUNU!





Haydaa... Yalan borcum mu var kardeşim ya? Doğru diyorum ne diyorsam! Dragon Age: Inquisition dünyanın en iyi oyunu! Efendim? The Witcher 3 mü..? Eee... E, herhalde yani, The Witcher 3 dünyanın en iyi oyunu! Persona 3-4 diyorsun... ...Hasta mısın kardeşim? Onlar da dünyanın en iyi oyunu tabii ki!! FF8, FF10, MGS'ler... Tamam ya tamam gelme üstüme! Efendim? Kendimle çeliştiğimi kabul edip etmediğimi mi soruyorsun? Yok ölebişi!

Üff tamam ya peki, sen kazandın... Evet... Evet... Biliyorum... "Dünyanın en iyi oyunu" diye bir şey yok... Ama yani ben de dünyanın en iyi oyunları arasına girebilecek kalitede oyunları çok sevdiğim zaman fanboyluk damarlarım kabarıyor, ne yapayım? Seviyorum "şu en iyi, bu en iyi" diye gaza gelip konuşmayı.

Buyur? "Yaptığın yanlışı anladın mı? Bundan sonra kendinle çelişen anlamsızca iddialı şeyler söylemeyi bırakacak mısın? Hayatına çeki düzen verip efendi efendi yorum yapacak mısın?" diye mi soruyorsun? Yaaaaaa bi git işine ya... Bak seneye Persona 5 çıkıyor, dünyanın en iyi oyunu olmayacağını söyleyen herkese göğüs germeye hazırım!!! **-Ömer**

Android'e / Steam'e OYUN ÇIKARDIM, ZENGİN OLACAĞIM

Bu yargı için bizi gayet de güzel suçlayabilirsiniz. Yok, ciddiyim bu sefer. Şaka yapmıyorum. Eğer bu argümana inanıyorsanız, basın olarak en büyük suç bizdedir çünkü sevgili okur. Durun, hemen açıklayayım.

Bu bir yanılgı, olmasaydı bu dosyanın parçası olmazdı zaten. Peki "neden" bir yanılgı ve bunu neden şimdi öğreniyorsunuz? Çünkü biz AAA oyunları tartışmayı sıkıcı analiz yazılarından daha çok seviyoruz. Sizin ne istediğiniz değil burada konu. "TV izleyicisi dizi istiyor, yarışma istiyor" dendiğinde oraya kızıyoruz çünkü. Ne mobil marketlerde, ne de Steam'de işler düşündüğünüz kadar temiz değil, bunu bu kadar net ama bu kadar geç söylediğimiz için ben, sizden özür diliyorum.



2014'in Temmuz ayında Monochroma'nın başındaki insanlardan Burak (Tezateşer), Gamasutra'ya çok güzel bir yazı yazdı. Monochroma, bildiğiniz üzere çeşitli sıkıntıları olsa bile ulaştığı o düşük satış rakamlarını hak etmiyordu. Burak da Steam'deki "Öne Çıkanlar" kısmını, bir oyunun orada tutunabilmesi için ne kadar satması gerektiğini, doğru fiyat aralıklarını, kimin ne kadar pay aldığını, kısaca arkada dönen tüm olayları ortaya döktü bu yazıyla. Sözün özü şu: Bir mağazada vitrinin tepesinde olmazsanız kimse varlığınızdan haberdar olmaz. Orada olabilmek ise öncesinde sağlam bir başarı gerektiriyor. Bu, Steam'de böyle.

Mobilde ise rekabet önlenemez seviyelerde. Appstore'a günde 1000 civarında yeni uygulama giriyor. Bunlardan hiç haberdar değiliz. Bu uygulamaları 300 civarı oyun. Günda 300 yeni oyun! (Veriler Pocketgamer. biz'den alınmadır) Bu sistemde nasıl rekabet edebilirsiniz? Platforma elinizi verip kolunuzu kaptırarak tabii ki.

Gelelim Indie Game: The Movie filmine. Steam'de de satılan, etkileyici bir bağımsız oyun filmi. Super Meat Boy'un XBLA mağazasına (Xbox) giriş hikâyesi de filmin parçası. Aynı şekilde beklenilen zamanda mağazanın girişinde gözükmemesinin yarattığı hayal kırıklığı ve öfke de.

Pazar eskisine göre çok daha geniş. Erişilebilirlik yeni projelerin çıkışını kolaylaştırdığı kadar denizi bulandırdı da. Orada gerçek bir inciyi bulabilmek, eskisine göre çok daha zor. Kendimize pay çıkarıyormuş gibi olmayayım ama, bizlerin yaptığı da tüm bu bulanıklığı açıp doğru ürünü bulabilmek. Vay be, şu yazıyı yazana kadar bu kadar işlevsel olduğumuzu fark etmemiştim ben. Biraz Appstore kurcalayayım izninizle. **-Sarp**

"X" oyun türü öldü, BİR DAHA GERİ GELMEZ!

Oyunlara bir zamanlar tür yapıştırmayı çok seviyorduk. Şimdi ise künyelerde o alanı kısaltmak için canımız çıkıyor. Dünya değişti arkadaşlar, eskiden "macera" dediğimiz tür kendine münhasırdı. Şimdi macera oyununda RYO öğesi var, kimisi birinci kişi kamerasında oluyor. İki silah eklersen bir anda FPS oluveriyor. Sonra arada zoom out yapıyoruz, yanda 20 ünite daha varmış. Aha! Oldu mu sana GZS! The Witcher'a kulp takmak kolay mesela; Aksiyon / RYO diyoruz. Ama ya The Stanley Parable? Melez türler ve denemeler artık hayatımızın bir parçası, bunu kabul etmek zorundayız.

Ha bunu geçersek, bu senenin en bomba oyunlarından Pillars of Eternity'ye ne demeli? C-RPG'ler ölmemiş miydi NWN ile? Ya da Anna's Quest gibi birçokları üzerinden point & click macera oyunlarını sorayım? Monkey Island ile jübile yapmamış, Broken Sword ile sürünmüyorlar mıydı? Büyük lokma yiyelim, büyük söz söylemeyelim biz sevgili okur. Daha yaklaşık 40 yıllık geçmişi olan bir sektörde kaç tane trend dalgası geldi geçti. Bugün ölmüş gibi görünen bir tür, yarın tokat gibi gelebilir karşımıza. Ama ne olur, İspanyol paça pantolonlar geri gelmesin. N'olur gelmesin! **-Sarp**

İyi bir fikrim var, adam bulurum, Kickstarter açarım, YÜRÜRÜM BEN YA!



Akıllı varlıklarız vesselam. Çürük birkaç yumurtayı, mizah sitelerine çıkan uç örnekleri (dünyanın 2015. yaş günü nedir abi ya) bir kenara koyarsak, gerçekten muazzam işler başarabilecek bir yapıya sahibiz. Tabii bu gazı alıp da video oyun dünyasına aktarmasak olmaz, zaten en büyük yanılgılarımızdan biri sadece düşünerek bir şeylerin ardını getirebileceğimize inanmamız.

Mart ayında Türkiye Oyun Atlası diye bir dosya hazırlamıştık, kaçıranlar için ana temasını anlatayım: Türkiye'de "İnsan Kaynakları" departmanı gelişmiş, ardı ardına proje çıkarabilen firmalarla röportaj yaptık, onların fikirlerini topladık. Hiçbir firma "oyun yapacağız ama yeterli fikrimiz yok bizim, ne yapsak ki" demedi :) Tabii her departmanda eksiklik var, ama genel kanı idareci eksiği olduğu yönünde. Yani bir projeyi çekip çevirebilecek, yetenekli insanları harmoni içinde çalıştırabilecek kişilere ihtiyaç var.

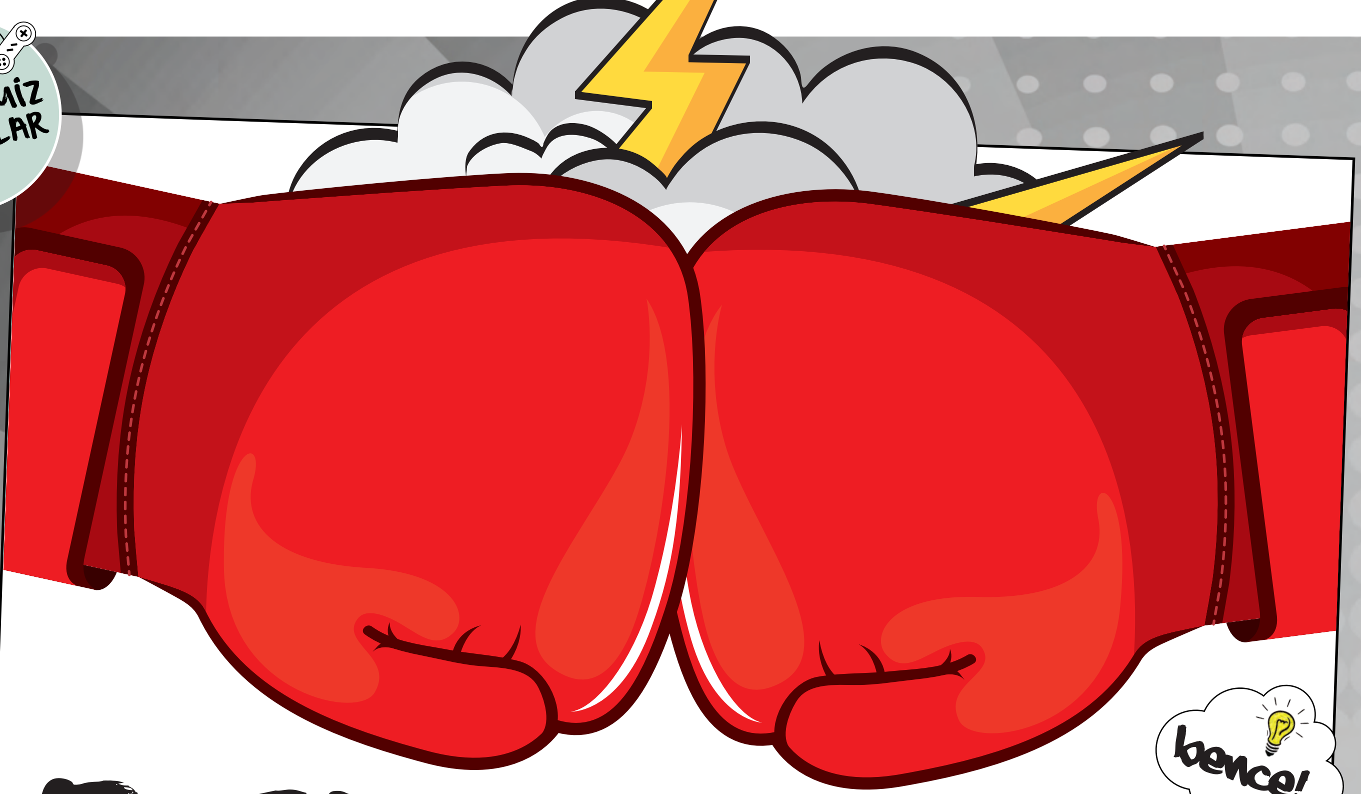
Gelelim Kickstarter'a, ya da genel olarak kitle fonlamaya. İnternette kısa bir araştırma, yazılım sektöründe kitle fonlamanın başarıdan çok hüzün hikâyesi barındırdığını gösteriyor. Açılan kampanyaların %45 ilâ 50'si parayı toplasa da (2012-2014 arası veriler) bu başarılardan sonra vadettiği ürünü sunamayan çok proje var. Yani iyi bir fikir, etkileyici bir sunum falan neyse de, iş ekibi sağlam bir tutkal gibi bir arada tutan bir idareci olmadan zor. **-Sarp**

Japon RYO'ları HEP AYNI BE ARKADAŞ

Kim diyor ya bunu? Salıcam üstüne jöleleri görücek...

Ah şu insanların kendilerine uzak olan şeyleri genelleyip küçümseme eğilimleri yok mu... "Bütün çizgi romanlar aynı, süper kahraman oluyor kötü adamı kesiyor...", "bütün klasik müzik besteleri aynı böyle gıygıygıy..."

Bizim buralarda Batı oyun kültürünün hâkim olduğu gerçeğini bir cebimize; son yıllarda pek fazla ses getiren JRYO çıkmadığı, çıkanların da 3DS'e çıktığı gerçeğini de öteki cebimize koyalım. Yani JRYO'lar bizim oyuncu kitlemize uzak şeyler. Ama ben az çok işin içinde olan biri olarak söyleyebilirim ki Batı RYO'ları ne kadar birbirine benziyorsa JRYO'lar da birbirine o kadar benziyor. Ne bileyim, Persona 4'le Final Fantasy VII arasındaki fark Skyrim'le The Witcher 3 arasındaki farktan daha az değildir. İlk bakışta gözünüze çarpan 1-2 ortak element olması o oyunların birbirinden çok farklı olmayacağı anlamına gelmez. Bilmemek ayıp değil. Öğrenmemek de ayıp değil aslına bakarsanız, her şeyi öğrenmeye vakit mi yeter? Ama bilmediğin halde, 1-2 gözleme dayanarak "bu böyledir" şeklinde net yorumlar yapmak... Ah işte dostum, onu yapma. Bu JRYO'ların arkasında on yılların oyun kültürü ve nice saygın yapımcı var. Yazıktır günahtır. Emeğe saygı rep+ **-Ömer**



E-SPOR'U sadece oyuncusu izliyor

Kendi adıma e-spor ile ilgili ilk şokum Bostancı Gösteri Merkezi'nde gerçeklemişti. O taraflara yakın oturduğumdan dolayı, çocukluktan beri Bostancı Gösteri Merkezi'nin bizim için bir anlamı vardır. Orası konser yuvasıydı. Önemli şarkıcılar, türkücüler orayı gelir, ağız dolusu bir kalabalığı da beraberinde getirirdi.

İşbu sebeple League of Legends mevsim turnuvasının Bostancı Gösteri Merkezi'nde olacağını duyduğumda "vay be" demiştim. Demek işler o kadar büyümüştü he. Demek kitleleri sürükleyen şarkıcı, türkücüler yerine bu kez bir oyun müsabakası sergilenecekti orada.

Şaşkınlığım alışkanlığa döndüğü sırada (ki bu üçüncü mevsim turnuvasına falan denk geliyor) asıl bombayı patlattı LoL. Bu kez müsabaka arenası gerçekten bir müsabaka arenasıydı. Fenerbahçe basketbol takımının sahası Ülker Sports Arena'daydı turnuva. Dile kolay, 10.000'i aşkın tribünü olan, Fenerbahçe'nin bile her maç doldurmakta zorlandığı bir alandan bahsediyorum burada.

Ülker Sports Arena'ya ayak bastığım anda gördüğüm kalabalık, şaşkınlık ateşime odun atmakla kalmadı, bir ton kömür döktü. Bazı gerçekleri öğrenmenin zamanı gelmişti artık benim için. Kafamı kaldırıp gerçekten baktığımda e-spor'un gerçek anlamda bir spor olma yolunda emin adımlarla ilerlediğini gördüm. Bugün sadece Türkiye'de bile futboldan sonra en çok seyredilen ikinci spordu e-spor. Canlı yayınlar takip ediliyor, final maçlarında inanılmaz bir şölen havası oluşuyordu.

Benim gibi o kültürü uzaktan takip eden insanlar için de şaşırmak şu aşamada elden gelen tek şeydi. Sonuçta biz "oyun ne be, çoluk çocuk işi" diyen insanların arasında büyümüştük. Şimdiyse yapılan bu final maçlarına alakalı alakasız herkes geliyordu, üstelik de ailecek. İşte o an anladım; e-spor kendi seyircisini yaratmıştı. Nasıl futbol maçı izleyen herkes bir futbolcu değilse, e-spor müsabakası izleyen herkes de bir e-sporcu değildi. İş oyunculardan taşmıştı artık. E-spor, kendi taraftar kitlesini yaratmıştı artık.

Ufak da bir not düşeyim: Türkiye'yle sınırlı kaldım ki, iş Uzakdoğu, Avrupa ve ABD'ye geçtiğinde kalbinize inecek izleyici rakamları çıkıyor ortaya. Ama ben seviyorum sizi, kıyamam. **-Enis**



bence!

NOKIA GERİ GELECEK!!!!

İtiraf ediyorum ki ben tam bir Nokia'cıyım! 16 yıldır sadece Nokia cep telefonu kullanıyorum ve nedenini de bilmiyorum açıkçası. Telefonlar akıllanmadan önce en sağlam ve aynı zamanda karizmatik cihazları onlar üretiyorlardı. Neo'nun 8110'u Matrix'te ünlenmesinden önce keşfetmiştim, ondan beridir de her aldığım telefon Nokia oldu. Sırf bu bağımlılığım yüzünden akıllı bir telefon almam bile 5 yıl gecikti, Android'i oldum olası sevemedim, iPhone da tiki cihazıydı. Haliyle 2012 yılında Lumia 920 çıkınca ilk alanlardan birisi ben oldum.

Ve aynı şekilde Nokia telefon işini Microsoft'a satılınca en çok üzülen de ben oldum. Yine de, Microsoft'un tüm gücüne rağmen hâlâ taş devrinden kalan App'lara sahip olan Windows Phone'umun kalan tüm özelliklerinden o kadar memnunum ki, elim bir türlü yeni bir iOS veya Android cihaza gitmiyor.

Bu sene ortasında Nokia, C1 adlı yeni telefonunu çıkaracak. "Telefon işini Microsoft'a" sattıktan sonra bunu nasıl yapacak peki? Başka bir üreticiye ürettirecek yeni telefonu ama maalesef Windows değil Android işletim sistemi kullanacak. Lumia ismi altında Windows Phone üretme hakkı sanırım sadece Microsoft'ta kaldı.

Her hafta bir kez telefon bayisine gidip aynı modelleri incelesem de, sanırım ben içimdeki çocuğu dinleyeceğim. C1 şöyle iyi bir fiyata çıkarsa, Türkiye'de satın alan üç kişiden biri olacağıma emin olabilirsiniz. **-Sinan**



"Siz de bütün oyunları Oynuyorsunuz ha!"

Diyorsunuz. Oysa biz bazen derginin sayfalarını birer ibret vesikası gibi çeviriyoruz: "Bunu oynamadım", "bunu da oynamadım", "hah bunun ikinci saatindeyim, akşama gideyim de bitireyim" (bitiremedi), "dur bunu zaten hep birlikte oynayacağız, tek başıma giremem..." Birtakım hayal kırıklıkları ve bahaneler uç uca eklenip hörr diye patlıyor her seferinde: ZAMAN YOK.

Oyuncu olduğumuz için başlayan dergi hayatımız fırsat buldukça oyun da oynayan editörler olarak sürüyor. Ön incelemelerini yazarken heyecandan harflerini birbirine karıştırdığımız oyunları bile çıktıkları gün değil, ancak dergi bittikten sonra ve bir sonraki derginin sıkışık zamanları gelene kadarki o 15 günde oynayabiliyoruz. Dergide yaz tatili gibi bir şey de yok ki, avcunda biriktirdiğin çekirdek içleri gibi hepsini birden iki ayda hüpletesin...

Daha benim The Witcher 3'üm bitmeden Fallout 4 gelecek mesela şimdi, ne halt edeceğim? Daha böyle ne dramlar yaşanıyor bu ofiste her gün, anlatmayayım. Ama kuyruğunu kovalayan köpek gibi oyun dergisi hazırlamakla dergi oyunu oynamak arasında dönüp duruyoruz. Aramızda kalsın, ofisteki editörler olarak serbest yazarlarımıza hasetle bakıyoruz... **-Serpil**

Multiplayer oyunlar OYUN DEĞİLDİR

Online oyuna gömülen insanların toplu konuşmalarını dinlerken oldum olası kendimi soyutlanırken bulurum ortamdan. Sorgulamaya başlarım etrafımdakileri. Anlayamam çünkü. "Oradan item düştü, gittim onu 100 kağıda sattım", "abi skill yetersizdi ben de bıraktım karakteri kasmaya, bekle dur şimdi", "bir el atsana şunu geliştirelim, okuturuz sonra" gibi binlerce cümle duydu bu kulaklar. Şimdi bu arkadaşlar sohbetlerinin konusunun oyun olduğunu söylüyorlar. Bense bu "satmak, kasmak" sözcüklerinin geçtiği konuşmaları duyduğum zaman konunun oyun olduğunu kabullenmekte zorlanıyorum. Aklıma spor salonu geliyor, tüccarlar geliyor ama oyun gelmiyor bir türlü. Bu konuya sanki mesaisi varmış da akşam gitmek zorundaymış gibi yaklaşan veya oflaya puflaya "abi şunu kasmam lazım" diyen insanların oyun oynadığını idrak edemiyorum bir türlü.

"E, kasma abi o zaman?" demek istiyorum. Çık dışarı gez. Bu kadar zor geliyorsa o iş sana, yapma. Bu kadar basit değil mi? Ben mi anlamıyorum?

Tamam, kabul ediyorum, multiplayer oyunlar da "oyun"-dur. Fakat LoL'e bakıyorum, rekabeti ana konu bellemiş, spor olma yolunda gidiyor. CS:GO eşya düşürme çılgınlığına dönmüş. Profesyonel oyuncu denilen kişiler "tek bir oyun" üzerinde ustalaşmış insanlar olmuş. E, biz neyiz o zaman? Düz oyuncu mu? Anlayamıyorum... Tek bir oyuna kilitlenip kalmaktansa pek çok farklı oyun denemeyi seviyorum. Ben güzel bir hikâyesi olan ve olabildiğince iyi bir oynanış sunan şeylere oyun demeyi tercih ediyorum. Şimdi hangisi daha oyun? Ben bu yaşımda geri kafalı mı kaldım ey dostlar? **-Enis**



inceleme

Bilen Adam

UCUZ KEY'İN YAHNİSİ

"Oyun satın alma" kavramı ile "satın aldığın oyuna sahip olma" kavramının aynı şey olmadığını herhalde pek azınız biliyordur. Her oyunun kurulumunda NEXT, NEXT diyerek geçtiğimiz Son Kullanıcı Sözleşmeleri'ni (EULA) didik didik ederseniz çoğu oyuna "sahip olmadığınızı", o oyunu "kişisel kullanımınız için lisansladığınızı" hayretle göreceksiniz.

Bu garipliğin sebebi, son yıllarda kutulu satışları sollayan dijital satışlar. Direkt Steam'den veya PSN'den satışlar kadar, G2A ve Kinguin gibi "yeniden satış" (reselling) yapan sitelerden satışlar da hızla artmakta. Ancak "bir oyunun sahipliği"nin kimde olduğu kavramı o kadar kurcalandı ki, satın aldığımız bir oyunu bir başkasına satma hakkımız saçma bir şekilde elimizden alınmış durumda.

Oyunlarla ilgili telif hakkı davalarında uzman olan **Sheridans** adlı hukuk firmasının yetkililerine göre; gerçekten yasal olması için "EULA"da "oyunun, fikri mülk sahibinin yazılı izni olmaksızın yeniden satılabileceğine dair özellikle yazılmış bir bölümün olması" gerekiyor. Avrupa mahkemelerinden "topluca alınmış dijital ürünler yeniden satılabilir" kararı çıkmış mahkeme kararları olsa da Sheridans gibi hukuk firmaları müvekkillerinin haklarını aramayı sürdürüyor. İngiltere ve Amerika gibi hukukun işlediği ülkelerde bile bu dijital ürünler sorunu çok yeni ve her kafadan farklı bir ses çıkıyor.*

Bir yandan da G2A ve Kinguin gibi siteler, kullanıcıların ellerindeki "fazla" kodları diledikleri fiyata satmalarına izin vererek, yepyeni bir pazar oluşturdular. Ve her yeni pazarın oluştuğu yerde olduğu gibi, bu alana da para kazanmak isteyen binlerce kişi el attı. Steam bu sitelerdeki satışların önüne geçmek için bölgeler arası satışlara kısıtlama getirirken Humble Bundle kodları verme şeklini değiştirerek, kod olarak değil de gönderimle sadece tek bir hesaba bağlanmasını sağladı. Yine de önüne geçemediler: İkinci el dijital satışlar çığ gibi artıyor.

Uzun lafın kısası, G2A ve Kinguin gibi sitelerden oyun key'i almak kanuna uygun mu? Eğer "gri alan falan bilmem, ben para verip orijinal oyun alıyorum, hak yemiyorum" noktasındaysanız, elbette her opsiyonu değerlendirmek hakkınız. Ama bu firmaların bir anda AB veya ABD'deki kanunlardaki değişiklikleri yüzünden kanuna karşı durumlarının "gri"den "siyah"a dönebileceği ve Steam/PSN/Xbox Live arşivinizdeki bazı oyunların birden puf diye uçabileceği gerçeği de aklınızın bir köşesinde bulunsun.

** Kaynak: Gamasutra - The Key-Masters: Reselling and the Games Industry*

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Metal Gear Solid V Phantom Pain	9+	94
Zombi	7+	65
Until Dawn	7+	79
Trine 3: The Artifacts of Power	7+	68
OlliOlli 2	8	81
Blues & Bullets Episode 1	7	73
Everybody's Gone to the Rapture	8+	78
Luckslinger	7+	75
Volume	7	79
Unfinished An Artist's Lament	6	-
Shadowrun Hong Kong	7	81
HackNet	8+	83
Gears of War Ultimate Edition	8+	82
Toy Soldiers: War Chest	4	64
Final Fantasy Type-0 HD	5+	72
World of Tanks (Xbox One)	7+	76
1954 Alcatraz	7+	58

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.







İNCELEMELERDE BU AY

Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

DİJİTAL VİDEO REKLAMLARININ GELECEĞİ

Bir yanda Youtube, diğer tarafta Twitch ve diğer platformlar, bir ekrandan bir şeyler izleme alışkanlıklarımızı kökten değiştiriyor. Elbette bunun reklam harcamalarına olan etkisi de bu değişimden payını alıyor. Amerika'da yapılan bir araştırmaya bakılırsa, dijital video reklamlarına olan ilgi ve harcama duracak gibi değil ve potansiyel yayıncılar için heyecan verici. Ancak unutmayın ki, bu veriler ABD'ye ait. Ülkemiz gibi reklam harcamaları çok düşük olan ve izleyicilerin büyük çoğunluğunun hâlâ ve yakın gelecekte TV tüketmeye devam edeceği bir ülkede, bu rakamlar pek iç açıcı değil.

Toplam Dijital Video Reklam Harcaması*
- 2012 – 2,89 milyar dolar
- 2014 – 5,96 milyar dolar
- 2018 – 12,71 milyar dolar (tahmini)

Aylık Video Reklam İzlenme Sayısı*
- 2011 – 4 milyar adet
- 2014 – 35 milyar adet

Youtube'daki video reklam sayısı* 10.124

En Büyük Reklam Kategorileri
%23,19 Sanat ve Eğlence
%12,04 Alışveriş
%10,39 Otomotiv
%9,42 Güzellik ve Fitness
%7,73 Bilgisayar ve Elektronik
%5,56 İş ve Endüstriyel
%3,86 İnternet ve Telekom
%3,86 Spor
%3,38 Oyun
(Gördüğünüz üzere oyun en alt sırada)

* Kaynak: SEMRush Haziran 2015 Çalışması


Ah be Chumbucket, birer hanım bulsak, şöyle bir külüstür yuvamız olsa, altlı üstlü yaşasak mesela?



Tür: Açık dünya / Aksiyon **Yapım:** Avalanche Studios **Dağıtım:** WB Interactive Entertainment **Kutulu Fiyatı:** 210 TL (PS4) **Dijital İndirme:** 69 TL (Voidu), 86 TL (Playstore), 209 TL (PS Store) **Dahası İçin:** www.madmaxgame.com

MAD MAX

TETANOZ YALANMIŞ -SARP KÜRKCÜ

Bugün size Max'in deliliğini değil, zihni seslerle işgal edilmeden önceki hayatını anlatacağım. Evet *Mad Max,* ismine bile yapışan o çılgınlık halinin henüz karakterimize yapışmadığı, hırpalanmış ama henüz kontrolden çıkmamış olduğu bir dönemden bahsediyor. Oyun bana öyle tembihlendi, ben de size bunu aktaracağım işte.

FİLMİN GAZ PEDALI

Mad Max: Fury Road'un bu senenin en iyi aksiyon filmi olmasının ardından (tabii canım, yoksa bilmiyor muydunuz?) Mad Max markasının gündemden düşmeyeceği belliydi zaten. Her ne kadar filmden bağımsız da olsa, *Mad Max* aslında birçok noktadan filmin bize gösterdiği dünyadan besleniyor. Karakterler, yer isimleri, kısaca oyundaki birçok öğe filmdekiyle eş ilerliyor yani. Oyunun başında yaşadığımız husumet sonrasında kanlımız haline gelen **Scrotus** mesela, Immortan Joe'nun oğullarından biri. Onun diyarı olan Gastown ise yine filmde adını duyduğumuz yerlerden. Yani *Mad Max* filmin oyunu değil ama filmle kol kola ilerliyor diyebiliriz.

Tam bu noktada oyunu filmle kıyaslamayı bırakacağım, çünkü bana sorarsanız oyuna dair yapılabilecek en ahmakça davranışlardan biri bu. Bir tarafta tek bir senaryoda, karakter odaklı ilerleyen bambaşka bir medya biçimi varken burada, elimizde tek bir merkez karakter ve açık bir dünya ile karşı karşıyayız. Evet, *Mad Max*'in bayağı büyük sayılabilecek bir dünyası var. Tabii bu dünya, olduğundan büyük gözüküyor çünkü git ha git, sonsuz bir çölden bahsediyoruz. Oyuna denizde başlıyorsunuz. Yani, bir zamanlar deniz olan ama artık çölün ele geçirdiği topraklarda. Bu kurak, sarı ve ölgün dünya bana sorarsanız tasarlanabileceği kadar iyi tasarlanmış. Nükleer savaşların kasıp kavurduğu, yaşamın yaklaşık 25-30 yaş sınırına kadar indiği ve grupların birbirileriyle savaşmaktan başka bir şeye vakit bulamadığı bir dünya ne kadar dolu olabilirse, *Mad Max*'in dünyası da o kadar dolu. Kum tepelerine aldırmadan dakikalarca araç süreceksiniz oyunda. Başka da bir şey yapmayacaksınız. Birilerinden bir şey isteyeceksiniz, ama bu dünya hiçbir şeyi karşılıksız vermiyor size. O nedenle bolca getir-götür işi sizleri bekliyor. Ama diğer taraftan böyle bir konsepti oynamayı seçtiğinizde, "başka ne bekliyordun ki?" diye sorarlar. Oyunun görev yapısı ve boş sayılabilecek haritası, kolaya kaçan herkesin eleştirmeye girişeceği şeyler. Ama iş böyle bir felaket senaryosu yazmaya geldi mi zaten başka bir çıkar yol göremiyorum ben. Soru şu olmalı bence: Böyle bir konseptte açık dünya bir oyun yapmak ne kadar doğru? *Mad Max*'in duruşması, bu soruyla çalkalanmalı.

KUTSAL MOTORLAR ADINA

Tabii bu iki konu dışında *Mad Max* "başarılı" ile "idare eder" arasında gidip gelen başka öğelere de sahip. Açık dünya olup da dünyanın yaşanırlığı konusunda zırnık koklatmayınca, biz de oyundan sağlam ve akılda kalıcı karakterler bekleriz. Max, ne yazık ki bu kategoride değil. Bayağı öfkeli, kimseye dair en ufak bir insanlığı kalmamış, aslında tam da bu yıkık dünyanın uyumlu bir parçası gibi. Oyunun başlarında aracımızı Scrotus'un adamlarına kaptırınca, başta bize saldıran köpek de dostumuz oluverince (ama ufak bir oynanış mekaniğinden ötesi olamayınca) kendimizi serüvenin içinde buluyoruz. Bu serüven kısa sürüyor tabii, bizi oyunun en konuşkan karakteri Chumbucket'a kadar götürüyor. Chumbucket, kendisinden öte oyunun ikinci oynanabilir karakterini bize sunması açısından önemli: **Magnum Opus**.

Max'in amacı Sessizliğin Ovaları'nı (Plains of Silence) geçebilmek. Neden? Bilmiyoruz. Ama böyle yıkık bir dünyada umuttan başka bir şeyiniz olmaz sizi hayatta tutan. Max'in de o ovaların

MATARAM VE BALONUM

Oyunda canınızı doldurmak için köpek maması yiyebilir, su içebilir ya da çürümüş insanları sindiren solucanları yiyebilirsiniz. Yanınızdaki mataranızı doldurmayı unutmayın, çünkü hareket halindeyken tek can kaynağınız o. Yolculuktan da sıkılırsanız, etraftaki balonlara binip tepeye kadar çıkın. Hem haritada ne var ne yok görürsünüz, hem de ışınlanacağınız bir nokta kazanırsınız.

ötesinde bulmayı beklediği bir şeyler var. Bunu başarması için de güçlü bir arabaya, özellikle de sekiz silindirli bir motora ihtiyacı var. Chumbucket da bizi kutsal bir birey olarak görüyor, kendince güzel monologlarla bizimle bu üstün aracı yapma yolculuğuna katılıyor.

Magnum Opus, oyunda geliştirirken bağlılık hissettiğim tek sistem oldu aslında. Bakmayın, Max'i de adım adım geliştiriyorsunuz. Oyunda mistik bir yapısı bulunan **Griffa** adında bir karakter var, kendisiyle tanışıp kaynaştıktan sonra anlıyorsunuz ki puanları biriktirince ona gideceksiniz. Bu süreç de yine mistik bazı konuşmalar, Max'in çalkantılarını yansıtan metaforlarla dönüp duruyor. Güzel bir çaba ama, oyunun etkileyiciliğine katkı yaptığını sanmayın. Menüye doğrudan girip puanları dağıtsaydık da, kimse eksiklik hissetmezdi diye düşünüyorum.

Oyunun etkileyiciliği ise arabaları patlatmaya başladığınızda ortaya çıkıyor. Bu topraklarda mermi az bulunuyor, o nedenle ne belinizdeki pompalıyı, ne bıçaklarınızı, ne de aracınıza ekleyeceğiniz dürbünlü tüfeği boşuna kullanmayın. Onun yerine arabanızda bulunan zıpkın, sizin en büyük silahınız. Scrotus'un adamları araçlarıyla sizi sıkıştırmaya gelince önce kapıları, sonra da içerideki şoförü kapmak tam bir zevk. Bazen arkadaki yakıt deposunu bir mermiyle uçurmak, ileride eklenen roketatar benzer silahla önlü arkalı giden araçları tek atışta yok etmek müthiş hissettiriyor. Tabii bunun sebebi başarılı patlama efektleri, araçların kopan parçaları, atılan taklalar... Kaosu çok güzel bu oyunun, gelsenize.

Kaos zevkli olduğu kadar oyuna artı da katıyor. Scrotus'un baskısına rağmen özgür kalmayı başaran üç lider var. Bu liderlerle, aracınıza ekleyeceğiniz parçalar vasıtasıyla tanışıyorsunuz senaryo süresince. Ama oyundaki geliştirmeler liderlerin topraklarındaki Scrotus tehlikesini düşürmenizi gerektiriyor kimi zaman. Konvoylar, birer anıt gibi yapılmış korkuluklar, temizlenmesi gereken mayın alanları (baştaki köpeği hatırladınız mı), en önemlisi de ele geçirdiğinizde size oyunun para birimi olan scrap'i mütemadiyen sağlayan benzin üsleri. Tabii bunlara yine scrap toplayabileceğimiz küçük kampları, susuz kalan ya da onları öldürmeniz için size yalvaran insanları da eklerseniz, yapacak şeyin miktarı artıyor. Başlarda harita boş demiştim hatırlarsanız. Bir *GTA 5* yok önünüzde, kendince yaşayan bir dünya yok. Ama zaten "ölü" olmasıyla tanıdığımız bu yıkık yaşamın öyle olmasını kim bekliyordu ki? Sorma sevgili okur, bu konuda çok doluyum ben.

Aracın da, Max'in de scrap ile alınabilen geliştirmeleri var ve sadece Scrotus tehlikesi değil, kimi zaman oyunun görevleri de bu geliştirmelere engel koyuyor. O nedenle tavsiyem, sürekli yan görev yapmanız veya üs basmanız, kısaca scrap toplamaktan kendinizi almamanız. Çünkü yetmiyor, yetmeyecek hiç. Max'in karakteristik özellikleri



Scrotus'un adamları etrafta kavga arıyor, stres atmak adına inip istediklerini veriyorsunuz bazen.



Balonlarla hem ışınlanacak nokta, hem de keşif ihtiyacınıza cevap buluyorsunuz.

Griffa yoluyla arttırılıyor olsa da, ekipman ve özel hareketler gibi şeyler yine scrap'e bağlı.

BANA BİR MASAL ANLAT MAX

Peki senaryo, kendinizi kaptırmaya değer mi? Pek değil. Max'in amacı, bunun için motivasyonu falan yerinde ama bu dünya, bu senaryo sanki güzel oynanış mekaniklerinin yanında sırıtıyor. Mesela daha dövüşlerden bahsetmedim. Yayıncı **Warner Bros.** olunca, yakınlarda *Arkham Origins* ve *Shadow of Mordor* çıkınca, doğal olarak aynı dövüş sistemi burada da gösteriyor kendini. Animasyonlar "idare eder" seviyesinde bir çeşitliliğe sahip. Dövüşlerdeki vuruş hissi ve kırılan çeneler ise "başarılı" olmuş. Max, arka arkaya kombo yapınca Fury moduna giriyor, daha da ölümcül oluyor. Yerden kaptığı silahlar çabucak kırılsa da ona dövüşlerde destek oluyor. Pompalısı tek vuruşta düşman bitiriyor, bıçakları da tek kullanımlık ama korkutmaya yetiyor. Kısacası oyun, dövüşlerde geçer not alıyor ama boss dövüşlerinde yerlerde sürünüyor. Herkes aynı dövüşüyor diyor, hayal kırıklığımı bırakıyorum buraya.

Ama *Mad Max* iyi bir oyun. Hatta konsepti ile kendisine koyduğu sınırları olabildiğince zorluyor. Ama bütün olarak baktığınızda bir proje olarak fazla güvenli tasarlanmış. En azından haritalar, özellikle eski dünyadan kalma binalar (havalimanı örneği, görünce anlayacaksınız) ve boss'lar, hatta birazcık da hikâye cesur olsaymış. Konsolda uzak durun, PC'de dijital olarak uygun fiyata bulunca çakın diyor, Magnum'a yeni parçalar takmaya gidiyorum izninizle.

GELİŞİM ŞART

Yazıda size üç farklı liderden bahsetmiştim. Bu liderlerin yan görevleri ve inşa edilecek projeleri var. Bu projelerde özellikle mühimmatı dolduranını yapmayı unutmayın. Diğerleri de önemli ama bu topraklarda mermi az olduğundan, tüm ölümcül silahlarınızı tümüyle doldurabilmek çok değerli oluyor bir noktadan sonra.





- Patlamalar şahane
- Çölün ıssızlığı iyi verilmiş
- Magnum Opus benimdir!
- Fırtına çıktı mı cidden sığınak arıyorsunuz



−

- Senaryo çok iyi sayılmaz
- Oyunun kaplamaları özensiz kalıyor biraz
- Hafızada kalacak karakter yok
- Konsollarda parayı hak etmiyor

8

SON KARAR

Bu konsepte bu oyun arkadaş. Böyle ölü coğrafyaya böyle oyun gider ancak. Ama biraz daha cesur olmasını beklerdim.

Tür: Spor Yapım: EA Canada Dağıtım: EA Sports, Aral Yaş sınırı: +6 Kutulu Fiyatı: 240 TL (PC), 260TL (PS3, Xbox 360), 290 TL (PS4, Xbox One) Dijital Fiyatı: 269TL (PSN) Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-96-fifa

FIFA 16

AYNI HİKÂYE, FARKLI OYUNCULAR

-ENİS KİRAZOĞLU

"Oğlum ben de bu takımdayım beni de alın aranıza." A.T.

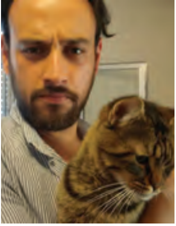




"Yaaa, top kaçtı, oynamıcam ben!!!"



"Bu yazı 29.10.2015 tarihinde FOTOLARDAÇOKSPORMUŞ gazetesinde İlker Keser tarafından kaleme alınmıştır."



Enis hoca ile tanışıklığımız eskiye dayanıyor aslında. Henüz adı sanı bilinen biri değilken tanımıştım kendisini. O zamanlar da biraz fevriydi açıkçası. İnişli çıkışlı bir kariyeri olmasına rağmen çoğu insana abartı gelen bir özgüveni vardı. Bu özgüvenin en büyük işaretini tanıştığımız günden bugüne devamlı söylediği bir sözünde görmüşümdür. *"Oğlum Mourinho ile benim aramdaki tek fark; vize. Adam pasaportla her yere girip çıkıyor, vizeye ihtiyacı yok. Bende olsa öyle bir imkân var yaa... Şimdiye Barçanın başındaydım."*

Kendisi 2016-17 sezonu itibariyle yeni bir kariyer başarısına imza attı. Bildiğiniz üzere Antalyaspor'un başında artık. Biz de ustanın evine gidelim bir selam verelim dedik. Gerçi futbol bu, oyun aynı oyun, ama elbet bir şeyler değişmiştir dünden bugüne diyerek Enis hocanın kapısını çaldık.

ENİS: Ooo, hoş geldin İlker, buyur geç.
İLKER: Enis hocam hoş bulduk, sağ ol valla davetimizi kabul ettiğin için.
ENİS: Ne demek canım. Buyrun buyrun geçin şöyle koltuğa...

Açıkçası hocanın mütevazı bir evi vardı. Hatta mütevazının ötesinde ciddi ciddi boştu evi. Salondaki tekli koltuklardan birine yumuldum ben de. Hoca da geçti karşıma, başladık sohbete.
İ: Evet hocam, nasıl gidiyor görüşmeyeli? Antalyaspor'da vaziyetler nasıl?
E: Eh işte, bildiğin gibi. Cebelleşiyoruz. Henüz alışamadık yeni FIFA'ya.



YETENEK OYUNLARI

FIFA 13 ile hayatımıza giren Yetenek Oyunları yeniden karşımızda. Her sene farklı oyunlarla kabuk değiştiren mod, bu sezon da yeni oyunlarla geldi. Can alıcı bir farklılık barındırmasa da yeni oyunculara daha açık olması ve gerçek hayattaki antrenman konseptini taşımasıyla her zamankinden daha iyi bir mod olmuş Yetenek Oyunları.
-Furkan



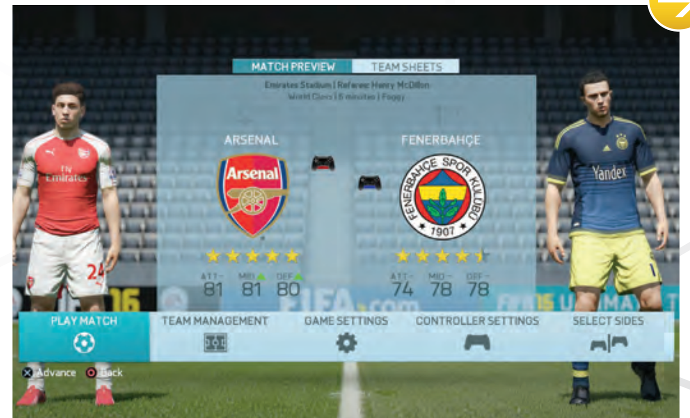
Malum yapay zekâ farklı, oyun stili farklı, yaptığınız hareketleri komple unutmanız gerekiyor. Çünkü işler eskisi gibi değil...

İ: Niye hocam? Görünürde çok fark yok gibi aslında.
E: En başta bana da öyle gelmişti. Fakat orta kademe bir takım alınca anlıyorsun ne demek istediğimi. Artık güçler arasındaki fark sahaya çok net yansıyor. Eskiden overall'u 70'in üstünde bir adamla az çok çalım atar, topu ayağında tutardın. Ama artık adamın toplam gücü 75'in altındaysa (ya da top tekniği o civardaysa) işler oldukça zor. En klasik çalım hareketlerini bile yaparken vücudunu döndüremiyor. Yanlış anlaşılmasın, şikâyetçi değilim durumdan. Fakat bazı alışkanlıkları yıkmak zaman alır. E, ben üç senedir o hareketi yapmaya alışmışım en basit oyuncuyla bile. Şimdi nasıl vazgeçeyim ki bir anda, değil mi?

İ: Haklısın tabii hocam sen de... Yapay zekâ demiştin peki? Orada durumlar nasıl?
E: Ya, yapay zekâ eski yapaylığından uzak. Tabii yine garanti yedikleri birkaç hareket mevcuttur. Ama onları da öğrenmek için birkaç ay oynamak gerekecek. Gerçi ilk başta söyleyebilirim ki, birkaç senedir devamlı yedikleri hiçbir hareketi artık yemiyorlar.

Onun dışında topla çıkışları da bir farklı artık. Defansta çalım atarak oyun kuran defans oyuncuları gördü bu gözler.

Üstelik eskisi gibi depar atarak kanattan yardırmaktan da çekinmiyorlar. Önde boş alan buldular mı at gibi dört nala kalkıyor deyyuzlar.



Kadınların takımları ve ligi bize biraz uzak. Ah be Türkiyem, ha gayret be Türkiyem!

ŞOK ŞOK ŞOK! ALEX BİR AYDA NE KADAR MAMA TÜKETİYOR???







GÜZEL TÜRKÇEMİZ

Ekran görüntülerinden de fark edebileceğiniz gibi FIFA 16'nın oynadığımız sürümü İngilizce idi. Fakat oyun bu yıl itibariyle ilk kez Türkçe çıktı. Peki, biz neden İngilizce oynadık? Çünkü oyunun inceleme kopyası elimize vaktiyle gelmedi. Biz de geç kalmamak adına oyunu farklı yerlerden tedarik ettik. Orada da oyunun Türkçe versiyonu henüz yoktu. Olay kısaca budur :)

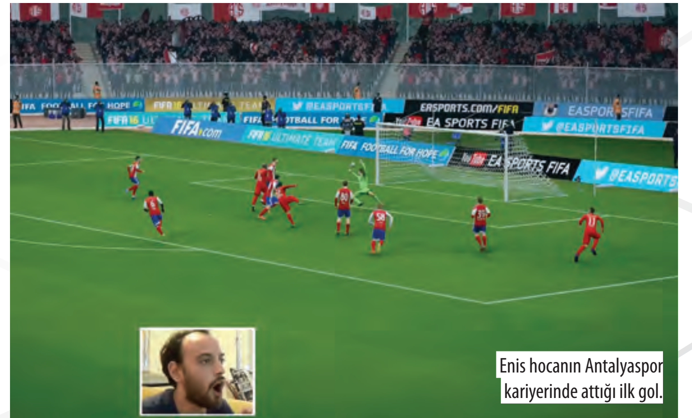




Top sendeyken de fevri davranmayacaksın kesinlikle. Çalım atmak zaten eskisinden çok daha zor. E, ne kaldı seçenek? Pas tabii ki. Sağ olsunlar sonunda hızlı pas atmayı eklemişler de kurtarmışlar bizi bir dertten. Bu hızlı pas işi on numara oldu vallaha. Söylüyorum bizim çocuklara "Hızlı atın oğlum şu pasları" diye ki maksat oyun hızlı dönsün. Oluyor mu dersen her zaman olmuyor tabii ki. Pası hızlı atmasına atıyorlar, sıkıntı yok o konuda da bu kez topu kontrol edecek adam ayağından kaçırabiliyor. E, bizimkileri de biliyorsun, malum çok yetenekli adamlar değiller -bu kısımları böyle yazma ama tamam mı, ayıp olur- topu kaçırıveriyorlar ayaklarından. Sadece bizimkiler de değil gerçi, geçen gördüm Luis Suarez bile kaçırabiliyor ayağından topu. Yani her durumda kullanmamak gerek bu pası.

İ: Hocam özellikle geçen senelerde gerek Bursaspor olsun, gerek Trabzonspor, gerekse de Eksişehirspor, genelde hep ortadan oyunu açmaya çalışırdınız, ya da kanattan terse girerek; sizi çok fazla orta-kafa şeklinde gol ararken görmedik. Bu sene ne değişti peki? Daha fazla orta-kafa denerken gördük sizi?

E: Kafam ortadan açıldı da ondan! Ehehehe (*hoca bu noktada katıla katıla güler*). (Aşk olsun İlker niye parantez içinden konuşuyorsun? Sen de gülmedin mi hem bu espriye?) Şaka bir tarafa, işin şeklini değiştirmişler artık İlker'cim. Eskiden kafayla gol atmak için oyunu epey bir bilmeniz gerekiyordu. Şimdiyse içeri açacağınız bir ortayı gol yapma şansınız oldukça yüksek. Bunun en büyük sebebi de kafa topuna çıkma zamanınızı belirleyebiliyor olmanız. Erken basılan tuş ile zamanında basılan tuş arasında artık bir


Enis hocanın Antalyaspor kariyerinde attığı ilk gol.



fark var. Üstelik bu sadece kafa topu için de geçerli değil; önünüze atılan bir ara pasında kaleciyle karşı karşıya kaldınız diyelim, yanınızdan da defans oyuncusu koşuyor, eğer acele edip erkenden şut tuşuna basarsanız adamınızın bir anda saçma sapan bir şekilde topa kayarak vurduğunu görebilirsiniz. Biz bunları gördük efendim antrenmanlarda falan. Komik komik hareketler çıktı ortaya...

Orta kafa şeklinde daha rahat gol bulunabiliyor olması da sizi yanıltmasın. Eskiden açtığımız ortaların birçoğu içeri düşerdi. Şimdi kalecinin üzerine giden ortalar mı dersin, direkt auta çıkanları mı dersin neler neler var... Direkt olarak içeriye orta açmak eskisi kadar rahat değil, ama içeri açtığın ortaları eskisinden daha rahat gol yapabiliyorsun. Tabii kaleci arkadaşlar rahat verirse...

İ: Tam anlayamadım hocam, kaleci rahat verirse derken? Kinaye var galiba burada?
E: Bravo. Gözünden hiçbir şey kaçmıyor (*hoca burada güler*). (Oğlum parantez içinden konuşmasana!) FIFA'nın klasik bir huyu vardır. Her sene der ki "*Bu sene şöyle bir yenilik yapıyoruz!*" Misal birkaç sene önce oyundaki fiziği komple değiştirdiler Ignite motoru ile. Ama bu motoru kullandıkları ilk sene komik görüntüler oluştu; öpüşen futbolcular mı dersin, saçmalayıp uçuşanlar mı dersin... Yani tam olmamıştı bu fizik olayı. Ama sonraki sene ne oldu? Cuk! Oturttular fizik motorunu, taş gibi çalışıyor. Hatırlayanlar olacaktır, geçen sene de bu dalgayı kaleciler için söylemişlerdi. "*Yok şöyle kaleci yapıyoruz da bilmem ne de...*" Ama geçen sene kaleciler de saçmalıyordu. Peki, bu sene ne oldu? Yine cuk! Kalecileri oturtmuşlar.

Arkadaş, orta açıyoruz ceza sahası içerisine, bir bakıyorum kaleci altı pası geçmiş penaltı noktasındaki topa yumruk atıyor, kornerlerde bayağı bayağı açılıyorlar, topa çıkıyorlar. Sizin "*evladım açıl*" demenize gerek bile kalmıyor. Tabii bu durum beraberinde hataları da getiriyor. Gördük işte geçen gün Bayern maçında, Noyer gibi sağlam bir kaleci bile zamanlama hatası yaparak takımına gol yedirtti.





FUT (FOOTBALL ULTIMATE TEAM)

Ultimate Team bu yıl da artı ve eksileriyle çok konuşulacak (en azından biz başladı konuşmaya). EA'in FIFA Ultimate Team'e eklediği yeniliklerden biri, daha kullanışlı bir menü kullanımı. FUT'a ilk girişinizde her şey tanıdık gelecek ama detaylara indiğiniz zaman yapılan yerinde hamleleri siz de fark edeceksiniz. Menülerdeki ağırlık hâlâ devam etse de yeni kısayollar sayesinde saha dışında kendimizi daha çok kaybediyoruz. Ultimate Team'in bir diğer yeniliği de FUT Draft modu. Hearthstone'un Arena moduna benzeyen Draft'ta oyunun rastgele sunduğu oyunculardan yaptığımız seçimle bir kadro kurup maçlara çıkıyoruz. 15.000 altınla girilen Draft'ta yenilmeden ne kadar ilerlersek (maksimum dört) ödülümüz de o kadar artıyor. Yeniliklerden hiçbiri FUT'a yeni bir soluk getirmiyor ama Ultimate Team hâlâ FIFA'nın en eğlenceli modlarından birisi. Tabii bir de bağlantı sorunları olmasa... FUT içerisinde kazandığım 15 maçın 5'inden yenik ayrılıyorum. Sebepse maç bittikten sonra istatistik ekranını göremeden oyunun beni ana menüye atması. İlk günler itibariyle bu sorunu sadece ben değil, birçok oyuncu yaşıyor. Haksız yenilgiler FIFA oyuncularının hâlâ yakasında anlayacağınız. Güncelleme bekliyoruz, duy sesimizi EA! **-Furkan**

AH ŞU KADINLAR...

FIFA 16'nın bu yıl üzerinde durduğu yeniliklerden biri de kadın futboluydu. İlk kez bir FIFA oyununda kadınlara yer verildi. Sadece ülke takımlarıyla yer alan kadınların açıkçası fazla bir şey vadettiğini söyleyemeyeceğim. Büyük ihtimalle meraktan açıp iki maç yapacaksınız ve sonrasında unutacaksınız. Aslında bunun en büyük sebebi bu kültürün bize uzak olması. İkinci sebebiyse oynanış anlamında farklılık sunmaması. Kadın futbolcuların hızları erkeklere göre biraz daha düşük, genel hareketler biraz daha ağır fakat arada animasyon anlamında herhangi bir fark yok. Erkeklere karşı kadın takımı seçemediğimiz için aradaki fark çok da önemli olmuyor. Kadın futbolunun hatırlanması ve cesaretlendirilmesi anlamında hoş bir yenilik fakat oyunu alırken kararınızı etkileyeceğini sanmam.

(Bir dip not da Kadın ABD Milli Takımı için: Arkadaş erkekler de dahil olmak üzere oyuncularının bu kadar güçlü olduğu başka bir takım yoktur herhalde. Üç tane 90 üstü futbolcu var, gerisini siz düşünün yani :)



Yoğun karlı bir havanın ilk yarısı ile ikinci yarısı bambaşka...



Öyle kafasına göre uzaya açılan kaleciler ilerleyen dönemlerde farklı sıkıntılar getirebilir.

Sohbetimizin tam bu noktasında motivasyon koçu Alex'i gördük. Hoca ile beraber yaşıyor motivasyon koçu, oldukça da büyümüş. Koçun bu halini görünce istemsizce aklıma gelen soruyu yöneltiyorum hocaya.

İ: Maşallah hocam, bayağı büyümüş. Eskisi gibi motivasyon verebiliyor mu takıma?
E: Yok be İlker. Elinden geleni yapıyor yine ama oyuncular eskisi gibi değil ki. Motivasyonları farklı artık. Paranın devrindeyiz şimdi.

İ: Hocam konu daha da derinleşmeden sözü Antalyaspor'a çekeyim: Geçen senelerde havadan ara pasları konusunda çokça şikâyetiniz vardı. Yanlış hatırlamıyorsam, *"Ara pasları iyi güzel de, top açık alana çok düşmüyor"* diyordunuz. Bu sene durumlar nasıl?
E: Valla şikâyet ettiğim konuda az da olsa ilerleme var. Ama yeterli değil. Üstelik havadan ara pası olayı tamamen değişmiş. Artık isabet oranı çok daha düşük. Havadan giden en basit ara pasları bile isabet etmeyebiliyor. Bu da oyun jargonunu değiştiriyor elbette. Bir de ters paslar var ki sorma gitsin...

İ: Ters pas derken?
E: Yani oyuncunun sırtı dönükken attığı paslardan bahsediyorum... Yalan yok şimdi, bu paslar daha gerçekçi olmuş. Eskiden sırtı dönükken bile isabetli pas atabilen oyuncular şimdi topu alakasız yerlere gönderebiliyor. Hatta inanır mısın geçen Tony Kross'u seyrediyorum. Adam orta sahadaki taç çizgisinden aynı hizadaki arkadaşına top gönderecekti, yanlışlıkla kaleciye kadar gitti top. E bunlar hep sırtı dönüklükten kaynaklanıyor.

İ: Hocam verdiğin örneklerden dünya futbolunu da yakından takip ettiğin belli oluyor. Bunun kariyere bir etkisi oluyor mu peki?
E: Valla Barça, United gibi takımlar nereee, Antalyaspor nere... Arada çok fark var. Dedim ya eskiden bu fark o kadar belli değildi. Şimdi en ufak zerresine kadar belli diyebilirim. Kariyer anlamında dünya takımlarıyla vakit geçirmek farklı, işin başına dönüp Antalyaspor'la oynamak farklı. Kariyer de eskisi gibi değil tabii ki, artık sadece maça çıkmıyorsunuz. Sezon öncesi özel hazırlık turnuvaları var. Oyuncuların yeteneklerini geliştirmek için özel antrenmanlara çıkabiliyorsunuz. Uğraş isteyen işler var yani. Ama genel hatlarıyla işler aynı. Amerika'yı yeniden keşfetmiyorsunuz işin özünde. Her şey alıştığınız düzende.

İ: Hocam valla çok sağ olun bu sohbet için. Ama giderayak şu soruyu sormadan bitirmeyelim sohbeti, kariyer hedefiniz nedir? Ne planlıyorsunuz geleceğe dair?
E: Valla benim her zaman tek bir hedefim olmuştur: O da bir Türk takımını Şampiyonlar Ligi şampiyonu yapmak. Üstelik bu FB, GS, BJK gibi bütçeli takımlarla ulaşmak istediğim bir hedef değil. Daha çok Anadolu takımlarını bu başarıya ulaştırmak istiyorum. Sizlerin de desteğini bekliyorum (tinyurl.com/ogz-96-fifa) Ayrıca soruların ve buraya geldiğin için ben teşekkür ederim. Taksi falan çağırayım mı? Bu saatte buradan otobüs bulmak zor olur.

İ: Yok hocam arabam var, teşekkür ettim.
E: Doğru ya, herkesin bizim gibi ağzı kokmuyor (*hoca burada patlatır kahkahayı*). (Ama yeter be! Şimdi sana patlatacağım bir tane göreceksin! Konuşma demedim mi ben sana öyle içeriden içeriden?!) (*Hoca ayıp oluyor ama!*) (Ayıbın yolları kayıp, yürü git lan bu evden!) (*Yanlış adamla uğraşıyorsun hocaaa!*) (Oğlum seni başkana dövdürtürüm ona göre, ayağını denk al, Alex'i salmayayım üzerine, alırsın o zaman motivasyonunu. Yürü git!) (*Hoca burada hışımla üzerime yürür.*)

Bir anda isimleri görüp "AAaAAa Türkçe!" demeyin. "İ"ler yok, yani bu da İngilizce sürümden :)



HAVA DURUMU

FIFA 16 ile birlikte pek çok hava koşulu da hayatımıza etki ediyor. Sadece açık, yağmurlu, karlı hava gibi klasik hava koşulları yok. Ağır yağmurdan tutun da, kızıl havaya kadar pek çok farklı hava koşulu var. Ama bunlardan en güzel yoğun kar yağışı altında top koşturmak. Maçın başında yeşilini görebildiğiniz saha, maçın sonlarına doğru bembeyaz bir örtü altında kalıyor. Önünüzü göremez hale geliyorsunuz. Üstelik işin en güzel tarafı da bu saha koşulunun alttan ısıtmalı sahalarda geçerli olmaması. Koskoca Nou Camp karlar altında kalmayacağı için, o sahada oynarken 2. Lig'e benzer sahnelerle karşılaşmıyor sunuz.



- Oyunun akışını değiştiren hızlı pas imkânı
- Yapay zekânın daha doğal davranması
- Gerçek anlamda futbol atmosferini yaşatıyor

—

- FIFA 15'in ardından büyük bir değişiklik yok
- Ultimate Team'deki sıkıntılar

8+

SON KARAR

Sizi bilmem ama önümüzdeki yılın bu zamanlarına kadar oynayacağım spor oyunumu buldum (hoca burada sırıtır).

win ps3

Tür: Macera / Aksiyon / RYO **Yapım:** Acquire Corp. **Dağıtım:** Ghostlight Ltd. **Dijital İndirme:** 39 TL (Steam), 32 TL (PSN) **Yaş Sınırı:** 16





Oyunda saçmalamak serbest.

WAY OF THE SAMURAI 4

SAMURAYIN YOLU FELEĞİN ÇEMBERİNDEN GEÇERSE -EREN ERYÜREKLİ

Bu ayın sürprizi, eğlence kaynağı ve geç gelme rekorunun sahibi *Way of the Samurai* serisi PlayStation sistemlerinin her daim vazgeçilmez bir parçasıydı. İlk oyunu zamanında PS2'de oynamış ve fena bulmamıştım. Seri zamanla sandbox yapısını güçlendirerek gelişti ve son oyunuyla biraz(!) (dört yıl kadar) geç de olsa PC'lerimize konuk oluyor. Ama uyarmadı demeyin, bu samuray öyle bildiğiniz ciddi samuraylara pek benzemiyor.

İNGİLİZLERLE 5 ÇAYI, YAKUZA İLE SUŞİ KEYFİ

Senaryoyu önemsiyor *WOTS 4*, hatta o kadar önemsiyor ki size ara sahnelere bile müdahale etme şansı tanıyıp olayların seyrini değiştirecek seçimler yapmanızı sağlıyor. Mevzumuz 200 yıllık iç mücadelelerin ve dışa kapanıklığın sonucunda Japonya'nın dünyaya açıldığı 1800'lerin sonunda geçiyor. Bu oldukça ilginç ve önemli tarihî arka planın önüne içinde İngiliz tüccarların, statükocuların ve Yakuza'nın olduğu üç farklı fraksiyonu ve zengin karakterlerini koyan oyun, Amihama isimli hayali bir sahil kasabasında geçiyor.

Siz buraya artık kim bilir nereden gelmiş çulsuz bir *Ronin* olarak, kendi yolunuzu çizecek ve olaylarda istediğiniz tarafı seçeceksiniz. Tabii ille de bir taraf seçmek zorunda değilsiniz, oyun o serbestliği de sunmuş. "Birader, mevzularınız beni hiç açmıyor, o yüzden ben gidip kendi dojomu açacağım" da diyebiliyorsunuz. Oyun üç gün süren bir olaylar dizisini konu ediniyor ve bir kez bitirmesi kısa sürüyor. Lakin oyunu her bitirişinizde, öğrendiğiniz şeyler ve silahlarınız yanınızda kalıyor. Yaptığınız seçimler hatırlanıyor. Dolayısıyla her oynayışta farklı bir yolu seçmek oyun süresini bir hayli uzatabiliyor. Ana görevle uğraşmak istemezseniz, ortamdaki insanların verdiği yan görevlerle ilgilenebilir, kiralık katil veya kanun görevlisi olabilirsiniz. Oyundaki hemen her karakterle flört etme imkânınız olduğunu ve "sexy time" isimli mini-oyunda onları alt ederseniz de ilginç(!) gelişmeler yaşandığını eklemek gerek. Hayli uçarı ve sürreal bir komedi anlayışı olan oyunda eğer kanunu çiğnerseniz "su tekeri" işkencesine kadar varan (ki bu da bir mini-oyun) çeşitli cezalarla uğraşmak zorunda kalıyoruz. Eğlenceli!

Yaptıklarınızın etkisi oyun dünyasında doğrudan hissedilirken, tok ve stratejik dövüşler sayesinde hemen hiç sıkılmıyorsunuz, seçebileceğiniz pek çok katana stili ve gelişmiş silah yapım sistemi de oyunu sürekli diri tutan öğelerden.

Tüm bu çılgın eğlence potansiyeline karşılık oyun, görsel olarak artık biraz yavan kalıyor ve PC uyarlamasında zaman zaman yavaşlama problemleri oluyor. Buna türlü çeşitli ufak bug'ı ve kameranın dövüşlerde pek yardımcı olmayışını da ekleyince keyfim biraz kaçtı açıkçası. Ayrıca oyundaki eğitim bölümlerinin yetersizliği ve menülerin hantallığı da gözüme battı. Ama bu teknik sorunları yaratıcı fikirleriyle aşan bıçkın samurayımız bir şekilde beni hiç sıkmamayı başardı. Bu da günümüzün grafik manyağı ama bayık oyunlarının kulağına küpe olsun.

BU YOLA BAŞ KOYULUR

Way of the Samurai 4 çok keyifli, arkadaşlar. Tamam, niş bir oyun ve herkese hitap eden bir espri anlayışı olduğu söylenemez. Teknik olarak sıkıntılar mevcut olsa da kimin umurunda! Dövüşlerinin derinliği, senaryosu, çılgın mini-oyunları filan derken saatlerce süren, dolu dolu eğlence bu pakette sizleri bekliyor. PC'de bir benzerinin olmadığını düşünürsek samuraylık yapmak isteyenlerin birinci adresi artık burası olacaktır.



- Buram buram Japonya atmosferi
- Yaşayan sandbox dünyası
- Absürt yapısını sonuna kadar benimseyen benzersiz eğlence anlayışı
- Dövüşler zorlu ve keyifli
- 10 farklı sona sahip dallı budaklı hikâye yapısı
- Eğlenceli mini oyunlar



- Oyunun yaşını belli eden orta karar grafikler
- Kalabalık sahnelerde yaşanan yavaşlamalar
- Kamera ve oynanabilirlik biraz kütük

7+

SON KARAR

Teknik eksikliklerini içerdiği aşırı gelişmiş hayal gücü ve zengin oynanış elementleriyle kapatan oyun, tekrar tekrar oynanabilecek içeriğe sahip.



Lordum, Leeroy ile bir akrabalığınız var mı?




Media Molecule'ün tarzı tabii, sözde kötü yaratıklar bile şirin olmaktan kaçamıyor.


Oyunda ölmek diye bir kavram söz konusu değil. O yüzden rahatlıkla risk alabilirsiniz.



Tür: Platform **Yapım:** Media Molecule **Dağıtım:** Sony **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 120 TL **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** tearawayunfolded.mediamolecule.com

TEARAWAY UNFOLDED

BURUŞUK VE TERTEMİZ BİR SAYFA -ALİ SEZGİN

PlayStation Vita her ne kadar ara sıra çıkan iyi bağımsız oyunlara ev sahipliği yapmak haricinde tam anlamıyla ölü sayılsa da, vasiyetinden güzel şeyler çıkabiliyor. Bir elin parmaklarını geçmeyecek bu listeden *Tearaway* özellikle dikkatimi çeken bir oyundu. Önünde ve arkasında dokunmatik ekranı, kamerası olan PS Vita'yı tam anlamıyla kullanan yegâne oyundu çünkü kendisi. Daha da önemlisi, oyundaki her şeyin son derece şirin kağıt işi figür ve nesnelerden oluşması göze o kadar doğal geliyordu ki poligon sayısı, shader gibi teknik detayların fazla anlamı kalmıyordu.

Bu noktada o önemli soruya geçmemiz gerekiyor: İki dokunmatik ekranın yanı sıra, ekrana üflemek gibi alternatif kontrol teknikleri kullanan bir oyunu, ruhunu bozmadan nasıl oyun koluyla oynanacak şekilde değiştirebilirsiniz? Yapımcı **Media Molecule**'e göre cevap, oyunun %60'ını baştan yapmak ki oyunu oynadığınızda bunun gerçekten başarıldığını görüyorsunuz.

Tearaway Unfolded bahsettiğim üzere kağıt katlama sanatı üzerine kurulmuş bir dünyada geçiyor. Oyunda ana karakteriniz Aoti (veya cinsiyetine göre Iota) bile zarf kafalı, elişi kağıdı gövdeli bir arkadaş. Bu kağıttan dünyaya, bizim dünyamızdan bir delik açılıyor ve bütün kötülükler buradan içeri dolmaya başlıyor.

Zarftan bozma yoldaşımızın kutsal bir görevi var: Zarfın içinde taşıdığı mesajı hem delikteki kişilere yani biz oyunculara ulaştırmaya çalışıyor hem de açılan deliği kapatmaya çalışıyor. *Journey* ya da benzeri oyunları oynadıysanız anlarsınız zaten; *Tearaway Unfolded* da özünde yolcuğun, varacağınız yerden önemli olduğu oyunlardan biri.

SONRA NEDEN ORMANLAR BİTİYOR...

Media Molecule ekibini dünyanın en şirin oyunlarından biri olan *LittleBigPlanet* serisiyle tanımıştık. Hallerinden memnun olsalar gerek, *Tearaway* de aynı şekilde sevimli bir oyun olmuş. Kağıttan sincaplar, bulutlar, konfetilerden gökkuşakları falan derken, bir süre sonra gökkuşağı kusacak noktaya geliyor insan. Her günü diğerinden karanlık haberlerle dolu bir dünyada soluduğumuz için bu durumdan çok da şikayetçi olduğumu söyleyemeyeceğim. Çünkü korku filminde yaşayan insanlar evlerinde gidip korku oyunu oynamazlar. Bu neşeli, cıvıl cıvıl oyunun da bana bu yönden ilaç gibi geldiğini söylemeliyim.

Peki dokunmatik ekran ve kamera kullanan bir Vita oyunu PS4'e nasıl oldu da çıktı konusuna dönelim. Aslında son derece pratik bir çözüm uygulanmış: Vita'ya has özellikler iptal edilip yerine DualShock 4'ün nimetleri eklenmiş. Oyun kolunun önündeki ışıkla, oyundaki kötü yaratıkları hipnotize edip tuzaklara yönlendirebiliyorsunuz. Aynı ışık belirli durumlarda Aoti ve bize kılavuzluk da yapıyor. Bunun haricinde DS4'ün dokunmatik yüzeyi de dokunmatik ekran için iyi bir alternatif olmuş. Elişinden parçalar yapılan kesip biçme işlemleri için biraz küçük kalsa da



genel işlevleri rahatlıkla görebiliyor. *Unfolded*, Vita sürümünde olmayan rüzgâr çıkarma, ekrana nesneler fırlatma gibi yeni özellikler getirmiş ki hepsi de cuk diye yerine oturmuş, yama gibi durmuyor.

Tearaway Unfolded oyuncuya sürekli olarak yeni uğraşlar buluyor, yeni görevler sunuyor ama bunun biraz da oyunun amaçsızlığını örtmek için yapıldığını inceden anlıyorsunuz. Anlatmaya değer bir karakteri ve özel zevkleri olmayan bir sevgilinin, bunu fark etmemeniz için sizi hediyeye boğması gibi bir durum söz konusu. Örneğin bir yandan sincaplarla basketbol oynarken, bir yandan rengi kaçmış kağıttan geyikleri boyuyor oluyorsunuz. Bu yan görevlerin çoğu mecburi ve oyuncuya ya konfeti ya da ilerlemesini sağlayacak kapıların açılması olarak geri dönüyor. Başta keyifli olsalar da bazı yan görevler, ödevleri eğlenceli hale getirmeye çalışan öğretmenlerin verdiği "görevlere" benziyor. İsimleri ne kadar cici dursa da hepiniz onların ev ödevi olduğunu bilirsiniz. *Tearaway*'in ödülü konfetilerle oyunda fotoğraf çekebileceğiniz kameralar için çeşitli filtreler ve lensler almak, kendi kağıtlarınızı üretirken kullanabileceğiniz malzemeler temin etmek mümkün. Bunlar da ödevini iyi yapan çocuğa verilen ödül hissini arttırıyor ister istemez.

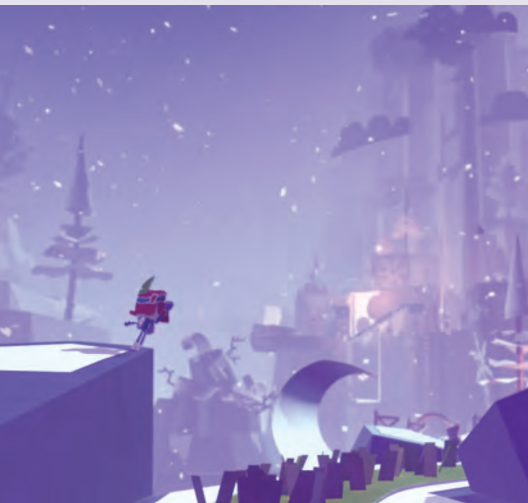
BURAYI KATLIYORUZ, SONRA İKİYE BÖLÜYORUZ, SONRA ORTASINI DELİP...

Tearaway'in vurgulamak istediği noktalardan biri de PlayStation Vita'nın bir teknoloji harikası olduğuydu. Bu yüzden ekranın altında parmağınızı dokunduğunuzda oyunun içinde bir parmağın olduğunu görmek hoş bir duyguydu. PlayStation 4'de ise, dokunmatik yüzeyler ve ışıklı oyun kolları olsa da bunlar asla cihazın ana satış noktası olmadılar. Alışılageldik yolların dışına çıkıp farklı şekillerde oyun oynamak hoş bir duygu. Buna rağmen, bunun yarattığı bir tatminsizlik hissi söz konusu. Bir bardağı elinizle alıp su içebilmek varken, birinin size ayağınızla su içmeyi öğrettiğini ve buna sizi zorladığını düşünün. Evet ayakla su içmek mümkün ama halen en rahat ve etkili yol sayılmaz.

Tearaway'i bir oyundan çok, zevkli bir yolculuk olarak görmemi sağlayan özellikler de bu noktada ortaya çıkıyor aslında. Oyunda ölme diye bir kavram yok, savaşmanız gereken gerçek bir kötü yok. Aoti'nin götüreceği mesajın da öyle aman aman acelesi olduğu hissini yaşamıyorsunuz hiçbir zaman. O yüzden bol bol durup fotoğraf çekmek, ahalinin sorunlarını dinlemek için vakit bulmak mümkün oluyor. Oyunun yaratıcı yönü de bu noktada devreye giriyor. Parçalar kesip postacınıza farklı kostümler yapmak, kar çizmek ve bunların tamamının etkisini oyunda görebilmek gibi "angarya olmayan" çok fazla detay var oyunda. Örneğin oyun bir noktada PlayStation kamerasından resminizi çekiyor ve bunun oyun boyunca çeşitli yerlerde kullanıldığını görebiliyorsunuz. Bu gibi çok sayıda hoş detay var oyunda. Yaratılarınızın, hatta kendinizin oyunun bir parçası haline geldiğini görmek dünyayı ve hikâyeyi daha çok umursamanızı sağlıyor.

Tearaway özellikle oyunların şiddet ve kan dolu dünyasından sıyrılıp biraz sıradışı, biraz da dinlendirici bir oyun arayanlar için güzel bir fırsat. Ayrıca çocuğuyla birlikte gönül rahatlığıyla oynayabileği ve sıkılmayacağı bir oyun arayan yetişkin okurlarımız için de iyi bir tercih olacağını düşünüyorum. Evladınız da olsa *Minecraft*'da bir yere kadar, değil mi ama? Genel olarak *LittleBigPlanet*'ın yarattığı ruh halini ve tonu seviyorsanız *Tearaway*'i mutlaka denemelisiniz. Hem kaç oyunda tamamen kağıttan yapılmış bir dünya görebilirsiniz ki?

VITA'NIN BAŞARISINI KANITLAMAK İÇİN ÇIKAN TEARAWAY, PS4'TE ŞİRİN BİR MACERAYA DÖNÜŞMÜŞ



Yaratıcı bir oyun olan Tearaway, pek çok noktada sizin de yaratıcılığınızı konuşturmanıza izin veriyor.

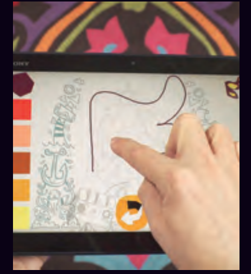


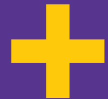
Her bölgenin bir öyküsü var. Bazıları korkunç ve aynı zamanda sevimli olabiliyor.



MUTLAKA: YOLDAŞ UYGULAMA

Tearaway'i oynamanın doğru yolu yoldaş uygulamayı indirip oynamak. Normalde geniş ve dokunmatik Vita ekranı için tasarlanan kesme biçme işleri oyun koluyla o kadar da rahat olmuyor. Neyse ki telefonlarınıza ve tabletlerinize de yükleyebileceğiniz yoldaş uygulama sayesinde kesip biçme işlerini telefonunuz üzerinden yapabiliyorsunuz.





- Canlı ve heyecanlı dünya
- Kağıttan figürler muhteşem duruyor
- Sayısız yaratıcı aktivite



- Fazla kolay
- Bazı görevler sıkıcı olabiliyor

8+

SON KARAR

Bir kağıdı milyon kere bükersek Tearaway olur mu?


inceleme

one 360 ps3 ps4

Tür: FPS, Aksiyon **Yapım:** Bungie **Dağıtım:** Activision / Aral **Kutulu Fiyatı:** 280 TL **Dijital İndirme:** 210 TL (Xbox Live Store), 209 TL (PS Store, Legendary Edition fiyatı) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** reddit.com/r/destinythegame

DESTINY
THE TAKEN KING

NEYİ ÖLDÜRÜRSEN ÖLDÜR, ORYX ONLARIN YERİNİ DOLDURACAK...

SABRİ ERKAN SABANCI

15 Eylül 2015, saat olmuş gecenin üçü... Elimdeki telefonun internetini konsoluma bağlamış, deliler gibi *Destiny* oynuyorum. Hazırlanmam lazımdı, iki hafta oynamamıştım ve birkaç saat içerisinde *The Taken King* çıkacaktı. Bir süredir herhangi bir oyun içeriğini, hatta içeriği geçtim, bir oyunu böyle beklememiştim. En başta burun kıvırdığım bir oyuna nasıl bu kadar bağlandığımı bilmiyordum ben de, ama olmuştu bir kere ve benim de çıkacak olan büyük genişleme paketini hemen oynamam gerekiyordu.

O gün pek de planladığım gibi geçmedi, yarım saat uzanayım deyip ek paketin çıkışını iki saatle kaçırdım. Ama sorun değildi, nasıl olsa kaybettiğim zamanı misliyle çıkarmak için planlarım hazırdı. Ve saat 14:00'da karşısına geçtiğim *The Taken King*'i sabah 05:00-06:00 arasında bıraktım. Uzun zamandır yaptığım en güzel oyun maratonlarından biriydi. Yine olsa yine yaparım.

İLK 12 SAAT

Oyunu açar açmaz Tower'a gittim ve gözüme çarpan ilk şey oyuna yeni eklenen quest sistemi oldu. *Destiny*'nin birinci yılında uyguladığı "Gezegene git, görevi yap, gel, tekrar git, yap, gel" düzeninden daha farklı, biraz daha DVO kafasındaki bu yeni sistem gerçekten neyi, niçin yaptığınızı anlatarak sizi oyuna bağlıyor ve hikâyenin takibini kolaylaştırıyor.

The Taken King'in ilk 30-45 dakikasında fark edeceğiniz şeylerden biri de *Destiny*'nin ilk haline kıyasla daha fazla ara video, diyalog, hikâye ve karakter gelişimi içerdiği olacaktır tahminimce. Oyunun gerçekten en büyük eksiklerinden



Çekicimle kuşağım... Yok, o öyle değildi.

"Yo dude, I heard you like ships..." -Xzibit






Pek bahsedemedim ama... KILIÇ KULLANMAK ÇOK ZEVKLİ!

biri, hikâyenin yazılış ve anlatılış biçimiydi. Üşenmeyip Grimoire kartları okuduysanız ya da yan sitelerden lore'u topluca okuduysanız **Bungie**'nin tıpkı *Halo*'daki gibi geniş ve güzel bir evren yarattığını fark etmişsinizdir zaten. *The Taken King*'le beraber Bungie nihayet "güzel hikâyemiz var da anlatamıyoruz" muhabbetini birazcık da olsa temizliyor böylece. Hâlâ eksikleri var, zaten eksik başlayan hikâye anlatımının üstünü parça parça doldurmaya çalıştıkları için sıkıntı oluyor. Ancak güzel adımlar atılmış, mesela Ghost'un boş monologları artık diyalog olmuş, Vanguard'daki üstadlarla (Cayde-6, Commander Zavala, Ikora Rey, Eris Morn gibi) sürekli iletişim içerisinde. Oyunun oynanışına çeşitlilik katmıyor ama artık o karakterleri boş, sadece zırh alınan tipler olmaktan fazlası haline getiriyor.

Ghost ve Cayde-6'ten bahsetmişken, oyunun seslendirmesinin bu sefer gerçekten harika olduğunu belirtmem lazım. **Peter Dinklage**'ın yerini alan **Nolan North** gerçekten iyi bir iş çıkarmış. Kulağınız Dinklebot'un sesine alıştığından tuhaf gelebilir, ancak buna öncekinden daha çabuk alışacaksınız. Ama asıl Cayde-6'i seslendiren **Nathan Fillion** efsane bir iş çıkarmış. Oyunda en çok iletişimde olduğunuz Vanguard üstadı Cayde-6'in o hınzır, savaşa aç, Tower'dan kaçmak isteyen ruhunu oyuna çok güzel aktarmış Fillion.

Oyunun görevleri de eskisine kıyasla daha çeşitli. Elbette yine çoğu görevde amaç "adamı öldür, ilerle" (**Last Rites** görevi hariç, oyunda ilk defa gizlilik temalı bir hikâye görevi var), ancak yeni gelen düşman ırkı Taken'la beraber çatışmalar daha aktif, daha heyecanlı. Artık sadece bizlerin değil, düşmanların da süper güçleri var. Mesela; Taken Vandallar, Defender Titanlar gibi kalkan açabiliyor, Taken Psionlar kendini çoğaltabiliyor. Bu da tabii belirttiğim gibi çatışmalara dikkat etmenizi sağlıyor.

Taken ırkının gelişiyle strike ve görevlerin de işleyişi değişiyor, birazcık da olsa tekrardan çıkmaya çalışıyor *Destiny*. Mesela Fallen S.A.B.E.R. Strike'ını yaparken karşılaştığım düşman ırkının değiştiğine, gidiş yerinin değiştiğine denk geldim. Bungie end-game içeriği elinden geldiğince tekrardan çıkarmaya çalışıyor ki bu da gayet güzel bir adım.



LIGHT PUANI

Oyunda artık en üst seviyeye nasıl gelineceği de değişti. Eskisine kıyasla, Light denilen şey artık seviyenizi etkilemiyor. En üst seviyeye tecrübe puanlarını kazanarak geliyorsunuz. Light ise apayrı bir değer oldu ve üstünüzdeki tüm ekipmanın toplam saldırı/savunma puanının ortalaması olarak hesaplanıyor. Öncekinden kat kat daha iyi bir sistem olarak görüyorum ben, umarım diğer sistemler gibi bir-iki DLC'liğine kullanmayız da kalıcı olur. Her seferinde ayak uydurmak yorucu oluyor.

SABRİ'NİN DESTINY MACERASINA VE MUHABBETE KATILMAK İÇİN YOUTUBE'UNUZDAN ISRARLA İSTEYİN: "AGUNZAGUN"



Galakside yaşanan tüm olumsuzluklara rağmen modadan asla ödün vermiyoruz.



Şu kadar engram sadece üç Vanguard Heroic Strike'da düştü. Ödüllendiriliyorsunuz sonunda.

Ufak bir detay da olsa Ghost'un artık "Buraya yollayacaksın beni" dercesine gidilmesi gereken yere bakması da hoş olmuş.







Maalesef seçenekler sınırlı olduğundan halen yeterli değil. Ama strike'lardakinden görevlerdekine, oyundaki tüm boss dövüşleri gerçekten eğlenceli. Bungie, oyuncuların şikayetlerini dinlemiş, neredeyse tüm boss dövüşlerinin mermi süngeri olduğunu kabul etmiş ve çeşitlilik eklemiş. Benim şu ana kadar en çok sevdiğim kesinlikle Alak-Hul, The Darkblade boss dövüşü oldu. Bu arkadaş Sunless Cell strike'ında ve oyunun şu ana kadar sahip olduğu en eğlenceli strike'lardan biri.

ÇEKİCİM NEREDE BENİM?

Eh, dediğim gibi, Titan oynuyorum ben. Yeni alt-sınıfımın süperi de etrafa ateşli ateşli çekiçler fırlatmak. Oyuna girer girmez aradığım ilk şey de bu oldu zaten. İlk *The Taken King* hikâye görevini yaptıktan sonra alakalı Vanguard üstadınıza gidip verilen quest'i tamamlayarak üçüncü alt-sınıfınıza kavuşuyorsunuz. Titan'ın solar elementli Sunbreaker'ı, Warlock'un arc elementli Stormcaller'ı ve Hunter'ın da void elementli Nightstalker'ı oluyor.

Titan ve Warlock'un yeni alt-sınıfları iki sınıfın da eksik olan hücum odaklı alt-sınıf eksiğini giderirken, Hunter'ın yeni alt-sınıfıysa sonunda Hunter'lara eksikliğini en çok çektikleri özellik olan destek özelliğini getiriyor. Tüm alt-sınıfları kullanması gerçekten zevkli, ancak Bungie sanırım sınıfları dengelemeye çalışırken birazcık ipin ucunu kaçırmış, çünkü eskiden PvP'de Bladedancer Hunter'lardan korkarken şimdi Stormcaller Warlock'lardan korkuyoruz. Darth Sidious gibi geziyorlar etrafta, ürkütücü gerçekten.

Alt-sınıfların kullanımı da gerçekten taktiksel olabiliyor. Mesela oyunun yeni PvP modu olan Rift'te Sunbreaker'ımın ekmeğini çok yedim. Blink özelliği olmayan tek sınıf Titan olunca, bu modda da destek görevini üstlendim ve bizden biri Spark'ı aldığında ben de hemen rakibin Rift'ine gidip, süperimi kullanarak herkesi temizledim, bizim Spark taşıyıcısı da rahatlıkla Rift'e girebildi. Ya da Hunter'ın Nightstalker'ıyla Titan'ın Sunbreaker'ının PvE'de birlik yapması da gerçekten mükemmel olabiliyor. Doğru zamanda, doğru yerde planlı bir şekilde kullanıldığında yeni alt-sınıfların hepsi gerçekten harika.

TÜM KRALLAR DÜŞER

House of Wolves'un duyuruluşu ve ardından *House of Wolves*'da raid olmayacağının açıklanması çoğu *Destiny* oyuncusu gibi beni de üzmüştü, ancak ardından bir sonraki raid'in





DESTINY
THE TAKEN KING



PvP'de dengeler her daim değişir ama benim çekicim bakidir.

nasıl bir şey olacağını düşünerek kendimi gaza getirdim. Bungie *The Taken King*'i oynadığım kadarıyla hatalarından ders almış gibiydi ve raid'in de en azından bir *Vault of Glass* gibi olacağından emindim.

Ve yanıldığımı gördüm. **King's Fall** gerçekten ama gerçekten *Vault of Glass*'dan daha iyi bir raid olmuş. Bungie'nin bizi üç-dört ay beklettiğine kesinlikle değmiş. Ben her ne kadar Fireteam'im olmadığı için adamakıllı ilerleyememiş olsam da, izlediğim ve oynayabildiğim kadarıyla Bungie gerçekten bu sefer kendini aşmış görünüyor. Diğer raid'lere (özellikle Crota's End) kıyasla sürekli takımın iletişim halinde olması gerekiyor ve hatalarınız cezalandırılıyor. Ha, daha şimdiden 45 dakikada raid'i bitirmeye çalışanlar/bitirenler var ama en azından bir Crota's End değil. Millet tek başına zor seviyede hiç ölmeden bitiriyordu yahu.

Uzun lafın kısası, *The Taken King*'i aldıysanız mutlaka King's Fall raid'ini de oynamanız, tecrübe etmeniz gerekiyor tıpkı diğer raid'ler gibi.

END-GAME... END-GAME... TEKRAR ETTİM KENDİMİ EVET

Çünkü oyunun end-game içeriği aynen böyle. *Destiny*'nin hâlâ çözemediği problemlerden biri de bu, end-game içeriği kendini aşırı derecede tekrar ediyor. Yeni gelen quest'lerin bolluğu sayesinde birazcık daha uzun sürüyor o aşamaya gelmek, fakat eninde sonunda geliyorsunuz. Birinci yıl etkinliklerinin de artık pek bir etkisi olmadığını düşünecek olursak, tekrardan kaçamıyoruz. Hani gidip, "e dur bari biraz Prison of Elders oynayayım" da diyemiyorsunuz, oynamanızın bir manası olmuyor çünkü. Kazanacağınız loot'u seviye avantajları iptal olan tek bölgede, PvP'de kullanabiliyorsunuz sadece. Oyunun yapısındaki bu tekrarın, nasıl olur bilmiyorum ama, bir şekilde çözülmesi şart.

SON OLARAK...

Destiny'ye bayağı önyargılı yaklaşmıştım, ancak oynamaya başlayıp ilk raid'imi yaptıktan sonra gerçekten oyuna bağlandım ve eksikleriyle, hatalarıyla sevip oynamaya devam ettim. Çünkü oyunun ileride gerçekten efsane olacağına inanıyordum, hâlâ inanıyorum ve o gün geldiğinde, "ya of bunları kaçırmışım" demek istemiyorum. Oyun o hale geldiğinde, "heyt be, nereden nereye" ya da "ne çabuk büyüyor bunlar da ya" demeyi sabırla ve istekle bekliyorum şahsen.

The Taken King, *Destiny*'yi olması gereken yola sokan büyük değişimlerden biri. Ama önümüzde daha uzun bir yol var ve *Destiny* de hâlâ o bahsettiğim efsane oyun haline gelmedi. Ancak o vakte kadar konsolunuz varsa alınabilecek, vaktinizi harcadığınıza değecek bir oyun. Oyunu çoktan bırakmış ve geri dönmek isteyenler içinse *The Taken King* kadar güzel bir bahane olamaz. Suros Regime omza! Dreadnaught'a marş marş!

INFUSION SİSTEMİ

Bungie'nin verdiği en iyi kararlardan biri de sanırım Infusion sistemini eklemek oldu. Sistem çok karışık görünmesine rağmen aslında çok basit işliyor. Elinizdeki saldırı/savunma puanı daha düşük olan bir silahı ya da zırhı alıp, daha güçlü olanıyla birleştirip, istediğiniz zırhı elinizde tutabiliyorsunuz. Oyunu ilk açtığımda bu sistemi bilmiyordum ve bir iki tane legendary zırh ve silahımı daha güçlü rare zırh ve silah bulduğum için silmiştim. O yüzden sevdiğiniz legendary zırh ve silahları el altında tutun mutlaka, çünkü illa ki bir yerden daha güçlü bir rare zırh ya da silah düşüyor. 297 savunma puanı olan göğüs zırhı düştü bana Court of Oryx'ten, daha ne!





- Düşmanların çeşitliliği
- Hikâyenin ve yan karakterlerin gelişimi
- Eğlenceli raid ve strike boss dövüşleri
- Ödüllendiren quest sistemi

—

- End-game içeriği hâlâ kendini tekrar ediyor
- Birinci yıl etkinliklerinin artık bir işe yaramaması da yukarıdaki eksiyi destekliyor

7+

SON KARAR

Bir yıllık ücretli betadan sonra, The Taken King'le her şey yavaş yavaş yerine oturuyor.

Tür: Yarış · Yapım: Turn 10 · Dağıtım: Microsoft · Kutulu Fiyatı: 260 TL · Dijital İndirme: 250 TL · Yaş Sınırı: - · Dahası İçin: www.forzamotorsport.net

FORZA MOTORSPORT 6



I'M BACK BABY!

-GÖKTUĞ YÜKSEL

Hepinize merhabalar, sevgiler ve saygılar arkadaşlar! Yaklaşık iki senelik aradan sonra derginin sevgili insanlarının ricası üzerine sahalara ve özüme geri dönüş yaptım, ve de son zamanların bence en iyi yarış oyunu *Forza Motorstport 6* incelemesi ile ailenizin yazarı **Gök++** olarak karşınızdayım. Tabii antrenmansızım, jübileyi yapmıştım 2013 yılında ama *Forza 6* gibi bir oyun da Pele'yi bile tekrar sahaya salar. Heyecanlıyım, gazlıyım, o yüzden hemen sahaya dalıyorum gençler...

Ufak bir not düşeyim: *Forza* serisinin onuncu yılını kutluyoruz bu sene. Eh *Forza 6* da, serinin hakkını verircesine başlar başlamaz ilk önce altımıza canavar gibi bir araba veriyor. Seriye alışkınsanız bunu da biliyorsunuzdur artık: Kapak arabası ne ise ilk olarak onu sürüyoruz... İşte tabii altıma yepyeni Ford GT'yi verdiler, start çizgisinde etrafım Lamborghini'ler ile dolu falan. Assistler de açık olarak ilk yarışımı yaptım... Bu ilk yarışta aynı zamanda oyun sizin sürücü seviyenizi de anlamış oluyor. Neyse; hızlı, kaliteli arabadan hevesimizi aldıktan sonra kariyere başlıyoruz ve tabii ki Ford GT'ye kıyasla aşırı dandik arabalar sarıyor çevremizi. Yani resmen Adriana Lima ile akşam yemeğine çıkıp, akşam eve... Ne diyorum ben ya, evlendim artık Adriana Lima benim neyime ama anladınız siz işte. :) Neyse ki oyunun demosunu oynayanlara Ford GT oyun içinde hemen hediye ediliyor da Adriana'mıza tekrar kavuşuyoruz. Ama henüz kariyerde kullanamıyoruz. O yüzden işte kariyer boyunca pejmürde arabalara kalıyoruz sürekli. Oyunda saatler harcadıktan sonra aktris olsa Charlize Theron, Margot Robbie, Claudia Schiffer'ın gençlik hali falan olabilecek araçlara kavuşabiliyoruz. Tabii, *Forza* oynayan ve de bu satırları okuyan bir kadın arkadaşımız iseniz, aynı listeyi kötülerde İnternet Mahir, sonra Robert Pattinson, son olarak Channing Tatum vs. şeklinde yapabilirsiniz. Dediğim gibi, neyse ki kariyerin ilk kısmını bitirince adamakıllı arabalara kavuşuyoruz.
Ha bu arada unutmadan belirteyim, her *Forza* oyununda olduğu gibi, eğer sisteminiz önceki *Forza* oyunlarını da oynadığınızı tespit ederse, o oyunlardaki ilerleyişiniz bazında hediyeler veriyor size. Para ve bir sürü araba...

Kariyerde ilk üçe girmeniz yeterli. Maalesef kariyer boyunca yarış seçme imkânımız yok, önümüze ne koyulursa onu yiyoruz. Kariyerde beş ana grup var: Super Street, Sport Icons, Grand Touring, Professional Racing ve de Ultimate Motorsport. Sport Icons'a ulaşmak için sanırım 15 yarış falan yapıyoruz, sonrasında işte güzelim Mustang'ler, Mercedes'ler, BMW'lar falan kullanılabilir hale geliyor.

BAS GAZA YAVRUM BAS GAZA!

400 üzeri araç var arkadaşlar oyunda. *Gran Turismo 6*'nın aksine bunlardan 44 tanesi Nissan Skyline da değil. Ehehuehu. 10-15 tane özel yapım versiyonları hariç, hepsi değişik modeller, ve de hepsinin Autovista'sı var. Yani bu 400 üzeri arabanın içini dışını cıncıklayabiliyor, keyifle bu arabaları kurcalayabiliyoruz. Bu Autovista kalitesinde araç inceleme olayını başka hiçbir oyunda görmedim... Mesela BMW M6'yı incelerken, direksiyondaki kırmızı-mavi dikişleri bile görebiliyorsunuz. Yani adamlar ipliğe kadar detaya iniyorlar. Bu arada dergimizi Kastamonu'dan okuyan bütün arkadaşlara da selam edip, "Kır-



Yollar ıslak, yansımam güzel. Genç öleyim, dert değil. Araba kayıyor ya, ondan.



Kokpit kamerası benim kameramdır, başkasını kabul etmem.



Her bir parçayı, her bir vidayı... lan deli misiniz, ne ara bu detaya kadar modellediniz?!

mızı mavi hadi gari, Kastamonu Kastamonu, dep dep dep!" demek istiyorum...

Ufak bir hatırlatma yapmakta yarar var, Porsche firmasının Electronic Arts ile sözleşmesi olduğundan *Forza 6*'da (henüz) herhangi bir Porsche modelini kullanamıyoruz. Ancak 2016'da Porsche'leri de oyunumuzda göreceğiz. Tabii 20 dolardan DLC olarak iteleyecekler, o da ayrı bir mesele...

YAĞMUR YAĞAR TAŞ ÜSTÜNE...

Evet, o yağan yağmurlar genelde her yarış oyununda sadece yarış pistinin her yerini daha bir kayganlaştırmaktan öteye bir şey yapamıyorlardı, ama *Forza 6*'da bomba bir olaya imza atmışlar. Hatta ben *Forza 6*'yı hep bu olay ile hatırlayacağım. Adamlar su birikintisi olayını hani tabiri yerindeyse "tıpkısının aynısı" yapmışlar. Artık yok öyle her yerde aynı kayganlık. Su birikintisine girince arabanız hem yavaşlıyor hem de işte suyun derinliğine ve içeri giren tekerlere göre sağa sola çekiyor... İnanılmaz olmuş. Araba kullanan herkes bunun gerçeğini yaşamıştır, insan aniden bir fren yapar hani o suya girince... İşte aynısını yapmışlar, oyun elinizde yok ise, en azından demoyu oynayıp bu muhteşemliği görmenizi isterim. Oyunda resmen sudan kaçmaya başlıyorsunuz, o derece güzel olmuş. Su birikintisi olayı ile kalmamışlar, çimlerin kayganlığını da acayip yapmışlar. Çimde frene bastığınızda buz üstünde kayar gibi kaymaya başlıyorsunuz. Tabii ben buradan **Turn 10 Studios**'daki efendileri İstanbul ve Ankara yollarına davet ediyorum. Bir gelip görsünler yağmur yağınca millet ne yapıyor, gözlemlesinler... Bu geziden sonra *Forza 7*'nin kapağına bir Jet Ski veya en azından amfibi araç bile koyabilirler...

KARTLAYALIM MI ABİ?

Oyuna getirilen güzel ve de eğlenceli şeylerden biri Mod Pack'ler olmuş arkadaşlar. Sizin-benim gibi insanlar, bilgisayar ve oyun olayına gönlünü vermiş kişiler, nedense kart biriktirmeyi de seviyorlar. Sonuçta *Pokemon* veya *Magic* oynamıyoruz oyunda, o kadar detaylı değil ama bu Mod kartları da oyuna ekstra bir heyecan katmış. Oyun içi parayla değişik fiyatlarda Mod Pack'ler satın alıp, içinden çıkan kartları yarış esnasında bize yardımcı olsun diye kullanabiliyoruz. Üç ayrı kategori var: Dare Pack, Crew Pack ve Boost Pack şeklinde. Dare destesindeki kartlar "yiyor mu lan gözünüz" şeklinde. Örneğin "bu yarışta sadece kokpit kamerasından oynayacaksın, ama yarış sonunda yüzde on ekstra gelir elde edeceksin" diyor. Gerçi ben zaten hep kokpit kamerasından oynadığımdan dolayı, daha iyi bir kart yüklemediğim sürece hep yüzde on ekstra kredi alıyorum... Bir diğer kategori ise araba tamircisi kartları. Bu kartlar da arabamıza ekstra güç veriyor... İşte motor gücü yüzde beş arttırılabiliyor falan filan. Son kategori ise Boost destesi. Diğer iki destenin aksine, bu destedeki kartlar sadece bir kez kullanılabiliyor. Yani kullan-at şeklinde. Özellikle Boost kartların mevzusunu bir kutuyla sağ tarafa sokuşturdum. Neyse, sonuç olarak bu Mod olayı oyuna güzel ve hafif bir RPG havası katmış, benim hoşuma gitti, her yarıştan önce on saniye ayırıp modları arabanıza yüklerseniz, az da olsa yarış sonunda kazancınızı veya bitiriş pozisyonunuzu arttırabiliyorsunuz.

HANGİSİ DÖVER PEKİ?

iRacing, *Assetto Corsa* gibi gerçekçiliği daha bir ciddiye alan oyunları bir kenara koyarsan sanırım *Forza 6*'yı kıyaslayacağımız iki oyun var arkadaşlar. Bunlar *Project Cars* ve *DriveClub*... *DriveClub* ilk çıktığında çok garip bir oyundu bence, özellikle sürüş olayı rezaletti ama güncellemelerle düzeldi. Benzer şekilde *Project Cars*'da da bir sürü sorun çıkmıştı ama bence şu anda âlemin en iyi yarış oyunlarından biri. Bu üç oyunun da birbirine karşı üstünlükleri var, detaya çok fazla giremeyeceğim. Eğer PS4 sahibiyseniz *DriveClub* + *Project Cars*, Xbox One sahibiyseniz *Forza 6* ve *Project Cars* ikilisini gönül rahatlığıyla önerebilirim.



KART MEVZUSU

Boost kartlar, tek kullanımlıklar ve biraz kıllılar aslında. Örneğin 300.000 kredi para ödeyip aldığım desteden "Specter" diye bir kart çıktı. Yarış içindeki bütün araçlar hayalet araba şekline girdi, hiçbirine çarpmadan içinden falan geçebiliyordum. İlk aşamada insan "aaa ne güzel lan" diyor, ama mesela bitiş çizgisinden evvelki son virajda tam dibinizde başka bir araç sizi zorluyorsa, dikiz aynasından bakıp onun önünü kapatmak yerine adamı resmen içinizde hissediyorsunuz. Herif haşırt diye arkadan geçirmiyor belki ama gacırt diye içinizden geçiyor ve yarışı birinci tamamlayabiliyor. Yani hayatın her aşamasında olduğu gibi her gördüğün aksakallıyı dedeniz zannetmeyeceksiniz arkadaşlar. Ayrıca benim rahmetli dedem de hiç sakal bırakmazdı, emekli olmasına rağmen her sabah sinekkaydı tıraş olurdu. Özledim dedemi, sevgilerimi yolluyorum kendisine...


Adımı Toyota'lara yazdırmak istiyorum ben de.



NEREDESİN JEREMY?

Aslında ben de dâhil bir sürü kişinin itici bulduğu bir herif bu Jeremy Clarkson. Adamı görünce içim rahatsız oluyor, ama kaçınılmaz bir gerçek var, o da adamın işini iyi yaptığı ve artık adının resmen otomobil dünyası ile bir anıldığı. O yüzden saygı göstermek lazım. Sanırım Top Gear'da birine yumruk attığı için kovulduktan sonra bir sorun çıktı ve oyuna alınmadı, çünkü oyunda Top Gear var. Yani muhtemelen legal işlerden ötürü... Emin değilim. Ama bu BBC de ne İbrahim Tatlıses çıktı arkadaş. "Benden ayrıldın, gazinoda çalışmayacaksın!"lar falan. Ehueuhehue.

HANİ GRAN TURISMO?

Normalde her *Forza* oyunu doğrudan *Gran Turismo* ile kıyaslanıyor, gayet de uygun bir kıyaslama bu... Ancak PS4'te henüz bir *Gran Turismo* oyunu olmadığı için böyle bir karşılaştırma yapmak hem hıyarlık, hem de *Gran Turismo*'ya haksızlık olur. O yüzden bu kıyaslama için *GT 7*'yi bekliyorum ben... Her *Forza* yazısından sonra *Gran Turismo* fanboyu arkadaşlar torba torba nefretlerini postalıyor bana. :) Çünkü yazım tarzımdan ötürü sanki her laf arasında *Gran Turismo*'ya laf sokuyorum zannediliyor. Geçen açtım önceki *Forza* yazılarıma bi' baktım, anaaaaaa, evet, hakikaten öyle olmuş. Ehueuhehue. Ama ben ne yapayım arkadaş, benim düşüncelerim böyle. Yaklaşık 30 yıldır yarış oyunları ile iç içeyim... Yedi yaşında zar-zor, yatağa kollarım bağlanarak sünnet olduktan sonra aynı gece bana verilen Commodore 64'deki *Pit Stop* ile başladım. *Lotus 3*'ünden, *Hard Drivin*"inden tut, *Stunt Car Driver*'ına, *4D Sports Driving*'ine kadar her oyunu oynadım o yıllarda. Sonrasında *Need for Speed* serisinden tutun *Gran Turismo*, ve tabii ki sonrasında gönlümü fetheden *Forza* serisine kadar. Deli bir araba manyağıyım ben. *Gran Turismo*'yu sevmediğim falan yok, seviyorum... *Gran Turismo 7*'nin muhteşem bir dönüş yapıp, *Forza*'yı talan etmesini en çok ben isterim, çünkü araba olayına hastayım, ama maalesef "benim düşünceme göre" *Gran Turismo 6*, *Forza 5* kadar iyi bir oyun değildi. Hatta *Forza 4* bile *Gran Turismo*'yu çekirdek gibi yemişti bence. Ama bu demek değil ki *Gran Turismo*'dan nefret ediyorum, seviyorum, ama zor aşk bu. :) Neyse, umarım Japonya'daki biladerlerimiz yedinci oyun ile bizim gönlümüzü fethederler, biz de "vay anasına arkadaş, Forza'nın yüzüne bakılmaz lan bu oyundan sonra" deriz... Bekliyoruz...

BİRTAKIM EKSİKLER

Oyuna gelen, getirilen bazı şeylerden bahsettik arkadaşlar. Ancak giden bazı şeylerden de bahsetmeden olmaz. Bu gidenlerden en çok göze (kulağa) batanı Jeremy Clarkson... Top Gear'ın diğer kadrosu, yani Jeremy'nin panpaları James ve Richard abilerimiz var ama Clarkson yok oyunda. Bu Richard'ı görür görmez de niyeyse *Back to the Future*'daki Marty kardeşimiz aklıma geliyor. İlginç... Neyse, James ve Richard'ın yanı sıra Taner abi de (Tanner Faust) oyuna sesiyle renk katıyor.

Kullanılmış oto pazarını da oyunda göremedim. Neden kaldırılmış bilmiyorum ama sanırım (ve umarım) birkaç ay sonra bir güncellemeyle bu güzel pazarı geri koyarlar. Zira araba biriktirmek, ikinci el arabalar ile biraz daha kolay oluyor tabii. Ha bu arada bir tahmin yürütmek istiyorum. Oyunda para (kredi)

GRAN TURISMO 20 YIL SONRA GELİRSE, BELKİ O ZAMANIN FORZA'SIYLA KIYASLANABİLİR.


Bu Autovista bir harika dostum!





FORZA MOTORSPORT | 6

Babalar yarışıyor, yer açın bakayım!

Pistlerin gece görün-tüsü ayrı bir karizma-tik tabii.



Beni sevmezsen, yağmurları sev kaptan.



kazanmak çok kolaylaştırılmış. Dolayısıyla yeni araba almak daha kolay, belki de bu yüzden kaldırdılar oto pazarını... Ya da oto pazarı ile uğraşmak istemediklerinden dolayı oyunda para kazanmayı kolaylaştırdılar sanırım. Yarışırken hâlâ benzer miktarda kredi kazanıyoruz ama seviye atladığımızda Çarkıfelek gibi bir olay yapmışlar. Dokuz tane güzel seçenek var karşımızda ve A tuşuna basıp şansımızı deniyoruz. En ortada en pahalı, en kıymetli ödül var. Bu ödül genelde ya bir milyon kredi oluyor ya da iki milyonluk Ferrari, bir milyonluk Bugatti falan oluyor. Ben bu ortadaki ödülü yazıyı yazdığım gün bile dört defa tutturdum. İki tane milyon dolarlık araba, iki defa da bir milyon kredi kazandım. Demek ki Pazar sabahları duş aldıktan sonra oyunu oynamakta fayda var. Kinect anlıyor tabii duş aldık mı almadık mı, ona göre şansımızı arttırıyor. Ehuehue... Turn 10 stüdyosunu bu ince detaydan ötürü tebrik etmek istiyorum.

60 FPS BABY!

Neyse, Jeremy ve kullanılmış oto pazarı dışında bir başka eksi de oyundaki seyircilerin azaltılmış olması... Sanırım saniyede 60 kare oynatabilmek için feda edildi bunlar. Çünkü genelde etraf boş gözüküyor. *Forza 5* daha bir doluydu, bir piknik havası vardı oyunda... Ama hazır lafı geçmişken kısaca 60fps olayından bahsedelim. Oyunu oynamadıkça bu yenileme hızının tadını anlayamıyorsunuz arkadaşlar. Mesela ben şu anda masa başında uğraşmakta olduğum inceleme yazısını yazmadan evvel 6-7 saat non-stop *Forza 6* oynadım, sonra *DriveClub*'a bir bakayım dedim... Gözünüz daha yarışın ilk saniyesinde farkı seziyor. O yüzden bundan sonra yarış oyunlarının minimum 60fps olması gerektiğini düşünüyorum. Tabii an itibariyle *Forza*'nın yaptığı gibi bazı ekstra detaylar kapatılmak zorunda kalınıyor ama PC'deki yarış oyunlarında bu tür problemler olacağını zannetmiyorum zaten... Yeri gelmişken grafiklerden de söz edelim arkadaşlar. Sonuçta bir oyunda ilk göze batan şey grafikler oluyor. Açıkçası *Forza 5* zaten çok muhteşem grafiklere sahipti, *Forza 6*'da gözle görülebilir bir gelişme sezemedim. Tabii bir aşama daha ileriye götürülmüş grafikler, ancak *Forza 4* ile *5* arasındaki sıçrama kadar bir sıçrama yok... En büyük sıçrama demin bahsettiğim 60fps sıçraması ki, bence olağanüstü bir sıçrama...

YARIŞASIM VAR BENİM, HADİ

Yazımın sonuna geldim ve de daha bahsedemediğim onlarca şey var arkadaşlar. Gece yarışları, Drivatar'lar, zorluk sistem ve daha niceleri... Ama yer bitti maalesef... Valla fanboyluk bir kenara, tüm kalbimle söylüyorum ki *Forza 6* şu an itibariyle benim favori yarış oyunum oldu. Tabii bazı eksikleri var, diğer bazı oyunların daha güzel sunumu var, daha değişik havası var, ama genel olarak ben *Forza 6*'yı çok beğendim. Dediğim gibi, 2045'de *Gran Turismo 7* en sonunda çıktığında umarım *Forza 6*'dan daha güzel olur ve sabah akşam onu oynarız, ancak an itibariyle beni bir adada yalnız başıma bıraksalar ve "yanına üç yarış oyunu al deseler" alacağım oyunlar *Forza 6*, *Forza Horizon 2* ve de *Need for Speed* olurdu. Bu üç oyun adada ihtiyacımı karşılardı. Eğer bavulda yer kaldı ise *Project Cars*'ı da eklerdim. Eğer kendi başıma kalmak yerine iki kişi adada yalnız kalıyor olsak o zaman yanımıza mutlaka *FIFA*'yı alırdık ve de bir tavla takımı. Eğer dört kişi bizi bir adaya koysalar ben bavula direkman bir okey seti koyardım. Istakası ahşap olanlardan... Neyse, ada işte, arada sırada düşünmek lazım bu tür şeyleri. Ama şimdilik öyle bir tehlike yok, yine de seçimim *Forza 6*... Forza Oyungezer ve Oyungezer okurları deyip yazımı sonlandırıyorum, hoşça kalın...



- Sürüş gerçekçiliği ve keyfi
- Su birikintileri
- Araç sayısı ve içerik zenginliği
- Grafikler ve 60fps



- Porsche'ler oyuna sonra dahil olacak
- Jeremy Clarkson yok
- Kullanılmış oto pazarını kapatmışlar

9+

SON KARAR

PlayStation sahiplerine Xbox One aldıracak derecede kaliteli bir yapım. Yürü be koçum Forza, kim tutar seni!

Şehrin efendileri şirketler, çığırtkanları da dev panolar bu dünyada.





Tür: Gerçek Zamanlı Taktiksel RYO **Yapım:** 5 Lives Studios **Dağıtım:** 5 Lives Studios **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 49 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 18 **Dahası İçin:** satellitereign.com

SATELLITE REIGN

GELECEĞİN KARANLIK ŞİRKET SAVAŞLARI KAPIDA! -NURETTİN TAN

Neon lambalar, *tamam*. Puslu, sürekli yağmur yağan bir hava, *tamam*. Şehrin her adımında eli silahlı koruma görevlileri ve polisler, *tamam*. Her binanın üzerinde fersah fersah görüntülü koca koca reklamlar, *tamam*. Karakterlere pardesü giydir, *o da tamam*. O zaman cyberpunk oyunların olmazsa olmaz öğeleri yerine gelmiş demektir. İsmini ne koyalım? ***Satellite Reign***! Şu tanımlardan anlayacağınız o ki *Satellite Reign* tam *Blade Runner* atmosferine sahip bir oyun. Hatta kült haline gelen ilk *Syndicate*'in modern hali diyebilirim. Bir Kickstarter projesi olan *Satellite Reign* hedeflediği miktarın biraz üzerinde para toplamayı başarmıştı. Hatta ikinci adım olan para hedefini de tutturarak oyunun müziklerini *Syndicate*'in de müziklerini yapan **Russell Shaw**'a hazırlattı.

GELECEKTE KAPİTALİZMDEN KURTULAMIYORUZ, ŞİMDİDEN SÖYLEYEYİM

Satellite Reign dünyasının hemen hemen tamamı devasa şirketlerin egemenliğinde. Bizler de bu pazarda kendimize yer bulmaya çalışan ufak bir atılımcı ajan grubuyuz. Piyasanın büyük balıkları çetin cevizler, müthiş korunan binalarına sızılmasının imkânsız olduğunu düşünerek keyif içinde paraları sayıyorlar. Ama tabii ki yanılıyorlar, ufak adımlarla da olsa biz geliyoruz. Oyunun konusu bundan ibaret, oynama şekli ise ilham aldığı *Syndicate* ile birebir aynı. Tarzını günümüz oyunlarından kimlere benzetebilirim derseniz, size *Shadowrun* ya da *XCOM* diyebilirim. *XCOM*'a benzer yanı savaş başladığında siper almanız gerekmesi, vesaire. Ama *XCOM*'dan tamamen farklı olarak *SR*'ın oynanış şekli gerçek zamanlı savaş üzerine kurulu; *XCOM* gibi sıra tabanlı değil. *Shadowrun* benzerliği ise en çok dünyanın atmosferi ile yakıştırılabilir, *SR*'ın sunduğu dünya *Shadowrun*'a nazaran daha özgür.

Daha özgür? Evet, çünkü *Satellite Reign*'de koca bir şehirde kafanıza göre oraya buraya koşarak aldığınız görevleri istediğiniz sıraya göre yapıyorsunuz. *Shadowrun*'daki gibi görevleri parça parça, çizgisel bir şekilde bitirmiyorsunuz; aradaki en büyük fark bu. O yüzden rahatlıkla diyebilirim ki *SR*'da büyük bir amacınız var ama





Olay olmuş, aksiyon var diyorlar.

o amaca nasıl ulaştığınız tamamen size kalmış, takip etmeniz gereken kısıtlayıcı bir senaryo yok. Aksine, içinde rahatlıkla at koşturabileceğiniz koca bir şehriniz var.

YÜKSELMEK İSTİYORSANIZ KURALINA GÖRE OYNAMAYACAKSINIZ

Şehrin çeşitli noktalarında hack'leyip sürekli para kazanabileceğiniz ATM'ler, süper korunan rakip şirket binaları, polis istasyonları, etkisiz hale getirmeniz gereken kameralar ya da savunma sistemleri mevcut. Yaptığınız operasyonun başarısına göre alarm seviyenizi gösteren bir kutu artık tepe noktasına vurduğunda işler kötü gidiyor ve polis her an yakanıza yapışabilir anlamına geliyor. O yüzden bazen silahları çekerek ortalığı cehenneme çevirmek yerine (yeteri kadar hızlı davranırsanız katliam yapıp hemen gölgelere karışmanız mümkün) sabırla ve gizlice hareket edip, düşmanın savunma sistemini kıra kıra da ilerleyebilirsiniz. Koca şehir bu tür görevlerle kaynıyor ve nasıl hareket edeceğiniz tamamen sizin seçiminize kalmış.

Oyunun savaş kısmı taktiksel olmaktan biraz uzak. Karar vermeniz gereken en büyük mesele, önden Hacker'ı mı Soldier'ı mı yollayacağınızı belirlemek olacak çoğunlukla. Savaşlar gerçek zamanlı geçtiğinden siper aldığınız sürece karşıdaki rakibi indirip indirmemeniz zekânızdan çok elinizdeki silaha ya da askerinize taktığınız eklentilere göre değişiyor. Bunları alıp kullanabilmeniz için de para kazanmalısınız. Zengin olmanın yolu görev yapmaktan geçiyor. Görev yapabilmenin de bir çok yolu var. Aldığınız göreve bodoslama girebilirsiniz veyahut (bu bazıları için geçerli) bilgi satın alarak (bilginin türüne göre fiyat değişiyor) o görevin zayıf noktalarını öğrenebilirsiniz. Mesela basacağınız üretim merkezinin batıya bakan kapısının güvenlik zaafı olduğunu öğrenmeniz gibi. İçeriye mekanı yıkarak değil de daha sakin şekilde girebilmek zor bir görevi daha kolay bitirmenizi sağlıyor.

Oyunda toplam dört adet asker sınıfı var: Soldier, Support, Assassin ve Hacker. Soldier, rakip şirketin kapısını kırarak içeri girdiğinizde kullanmak isteyeceğiniz sınıf olacak. Türlü silah kullanabilmesi en büyük artısı iken özel yeteneği olan "Intimidation" sayesinde rakiplerini siperin arkasına saklanmak zorunda bırakabiliyor, böylece takım arkadaşları düşmanın etrafını rahatlıkla sarabiliyor. Support deyince aklınıza hemen takımı iyileştiren karakterler gelmesin. Buradaki Support daha çok takımın arkasında ona teknik destek veren, drone yollayan, mühimmat sağlayan, EMP atan bir sınıf. Hacker, cyberpunk aleminin olmazsa olmaz sınıfı. Kapıları açan, elektronik sistemleri kıran, sivilleri ikna etme kabiliyeti olan acayip işlevsel bir asker. Assassin ise sessiz ölüm makineniz. Uzak mesafelerden rakibi indirme, katana ile ortadan ikiye bölme ya da tuzak kurarak adam eksiltme gibi türlü yeteneği var. Bu dört sınıfı yerine göre kullanmak oyunun taktiksel çekirdeğini oluşturuyor. Ama bana sorarsanız Hacker ya da Assassin, *SR*'da benim en çok eğlendiğim anları yaşatan sınıflar oldu. Gölgelerde hareket edip, düşmanın savunma sistemlerini etkisiz hale getirip hayalet gibi girip hemen çıkmak gerçekten çok zevkli.

O KADAR KUSUR KADI KIZINDA DA OLUR DEDİRTEN EKSİKLİKLER

Oyundaki kamera açısını hareket ettirememe (o ufaktan kendi hareket ediyor) ufak tefek eksikliklerden biri. Bir de şehir bu kadar hareketliyken insanlarla ya da şehirle daha çok etkileşime girebilsek iyi olurdu. Ara sokakta yatan evsiz ile konuşmak istiyor deli gönül, belki adam bir şeyler gördü ve bana anlatacak. Üzerine tıkladığımda görebildiğim tek şey can çizgisi olmamalı. Aslında bakarsanız, şimdi yazdıkça fark ediyorum, *Satellite Reign* sadece görüntü ve temel olarak *Syndicate*'e (FPS olanı değil) benziyor. Ama taktiksel açıdan baktığınızda oyun aslında *Commandos* serisine çok daha yakın (askerlerin özelliklerini kullanarak engelleri aşmak bakımından).

49 TL eder mi? Bence eder, çünkü özenle hazırlanmış şehri ve şehrin detayları insanı gerçekten büyülüyor. Başarılı bir *Syndicate* benzeri olmasının yanı sıra tamamen onun kopyası olmayıp popüler başka oyunlardan benzer öğeleri kendi içinde olumlu şekilde eritmiş olması çok önemli. Keza oyunun oynama süresi hiç de kısa sayılmaz ve oradan buradan görev alıp dururken hangisini yapacağınızı şaşırdığınız oluyor. Uzun lafın kısası, *Satellite Reign* başarılı bir Kickstarter projesi. Birbirinin kopyası AAA oyunlardan sıkıldıysanız göz atabilirsiniz, pişman olacağınızı sanmıyorum.

Karakter portrelerinin solundaki karelerin dolmuş olması büyük bela demek. O robot ise katmerli bela demek.



SAKİN OL HACKER!

Bir güvenlik geçidini ya da ATM makinesini boşta gördünüz diye hemen atlamayın. Hacker'ınızın sistem altyapısını görebilen bir özelliği var. Bu özellikle, ATM makinesini izleyen güvenlik kamerasının hangi güç kaynağına bağlı olduğunu görebilirsiniz. Sonra devreden çıkarın tabii. Bu, güvenlik geçitleri ya da yasal olmayan bir işlem yapacağınız her noktada geçerli.

DİRİLİŞ

Siper almak çok önemli, açıktaki kuvvetli düşmanları uzaktan patlatırken siz güven içinde hayatınızın geri kalan kısmını yaşamaya devam edebiliyorsunuz. Ama farz edelim ki o patlamanın uzağında değil de içindesiniz ve toza dönüştünüz. Korkmayın! Ölüm, gelecekte bir son değil. Ajanlarınızın hafızalarını yüklediğiniz noktalardan bilincinizi yeni bir klon bedene aktararak devam edebiliyorsunuz. Kaybetmenin bir ceza olmamasına neden olan bu fanteziyi pek sevdiğimi söyleyemem.



- Anormal iyi hazırlamış şehir atmosferi
- Oyuncuyu sıkmayan akıcı görevler
- Açık bir dünyada oynamaya imkân veriyor

−

- Kafa kafaya savaşların çok detaylı olmaması
- RYO öğelerinin az tutulması

8

SON KARAR

Commandos ve Syndicate ile tanışmamışlar için ilginç, cyberpunk hastaları için elzem bir oyun.



Bu barışçıl böceği gidip kafasından öpmenizi öneririm.





Ceset kokusu buraya kadar geldi be.

Tür: Macera **Yapım:** The Brotherhood **Dağıtım:** Daedalic Entertainment **Dijital İndirme:** 39TL (Steam) **Dahası İçin:** www.stasisgame.com

STASIS

KORKU OYUNU DEDİĞİN İŞTE BÖYLE BİR ŞEY -ESER GÜVEN

Okumayı seven bir millet değiliz biz. Bu elbette benim uydurmam değil, sanıyorum bunun sizler de farkındasınızdır. Avrupa ülkeleri arasında en düşük okuma oranına sahip ülkeyiz, dünya sıralamalarında Gambiya gibi Afrika ülkeleriyle yarışıyoruz. Tabii şu an bu yazıyı okuyanlar olarak büyük ihtimalle siz bu içler acısı ortalamayı yükselten azınlıktansınız ama genele vurduğumuz zaman durum felaket.

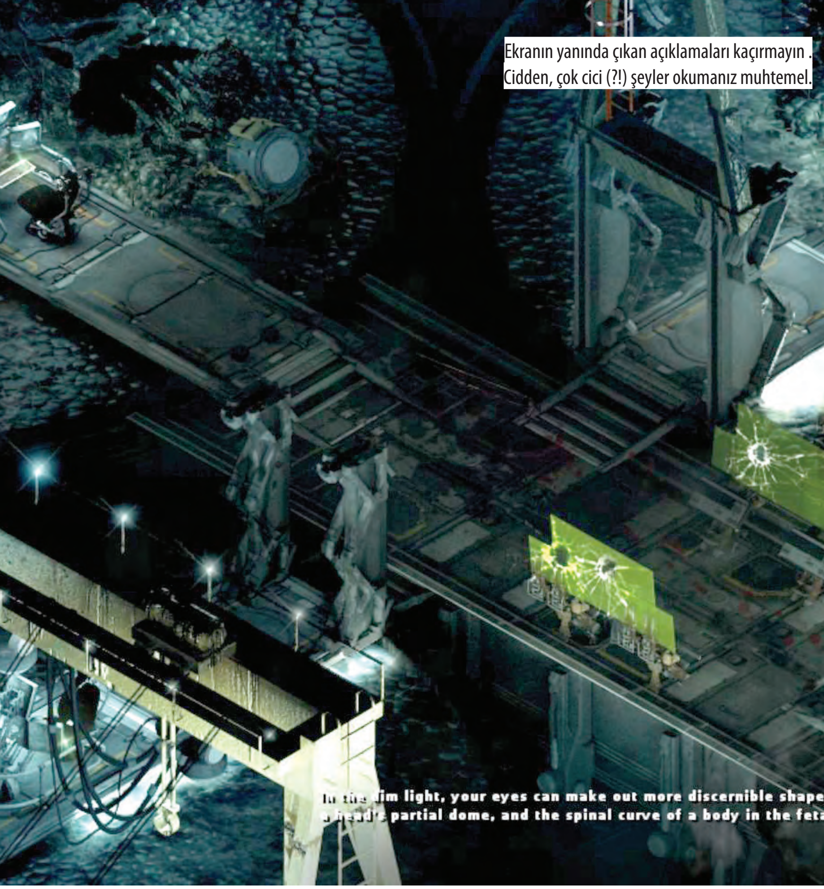
Yalnızca kitap veya dergilerden bahsetmiyorum, çoğu oyunda da "of amma çok konuştu, kim okuyacak bu kadar yazıyı" diye tak tak diyalogları geçiyor oyuncular. İş lafa geldiğinde üzerimize yok ama. "Off var ya *Fallout 4*'teki metinler *Skyrim*'in bilmem kaç katı olacakmış!" diye *Fallout 4*'ü öven sayısız kişi oyundaki görev metinlerinin bile çoğunu basıp geçecek, diyalogları atlayacak. Tabii bunun sebeplerinden biri de oyunları anadilde oynayamamak olabilir; İngilizcenin ağır gelmesi, kimi yerlerinin anlaşılamaması falan. Ama bu diyalog geçme, yazılara pek önem vermeme işi alışkanlık haline gelmeye başladığında aslında çok şey kaçırıyorsunuz.

Eğer okumayı pek sevmeyenlerdenseniz *Stasis*'in anlattığı muhteşem hikâyeyi kaçıracaksınız. O yüzden umarım yazılarla aranız iyidir.

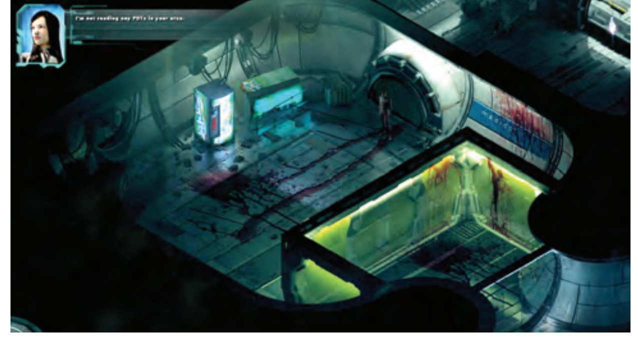
OKUMAYA BURADAN BAŞLAYALIM

Cayne Corporation ismini aklınızın bir köşesine yazın. Yazdınız mı? Bilimsel araştırmalar peşinde koşan bu firma, dünyadaki kısıtlamalardan sıkılıp "yemişim etiğini" demiş ve eski bir maden gemisini en son teknoloji ürünü laboratuvar malzemeleri ve birbirinden zeki bilim insanlarıyla donatarak uzaya yollamış. Firmanın asıl amacı normalde göz yumulamayacak, büyük sıkıntılar doğurabilecek tarzda deneyler yapmak. Bunlar nasıl deneyler peki? Oyunun güzelim hikâyesinin keyfini kaçırabilecek bilgiler vermekten itinayla uzak durmaya çalışacağım için bu sorunun yanıtını açık açık vermeyeceğim. Oyunu oynarken bu deneylerle ilgili yeterince pis, yeterince kanlı, yeterince ahlak dışı şeyler göreceksiniz zaten. Gemideki insanlar, daha doğrusu denekler için "ürün" kelimesinin kullanıldığını bilmeniz şimdilik yeterli.

İşte **John Maracheck** bu gemide uyanıyor. Karısı ve çocuğuyla birlikte Satürn'ün uydusu olan Titan'a ailesiyle birlikte tatile gitmek üzere yola çıkmış, yolculuk uzun süreceği için haliyle derin uykuya yatırılmışlar (ki işte biz bu duruma stasis diyoruz). Ama uyandığında yanında ne karısı, ne çocuğu var. İçinde uyandığı Groomlake de binmiş olduğu gemi değil. Mutlu ve eğlenceli



Ekranın yanında çıkan açıklamaları kaçırmayın. Cidden, çok cici (?!) şeyler okumanız muhtemel.





"O şeylerden biri Danica'nın yüzünü giyiyordu". WTF!



bir tatil hevesiyle çıktığımız yolda kendimizi bir anda alakasız bir yerde bulunca "neler oluyor lan burada" diyor ve bir anda kendimizi ürkütücü bir hikâyenin içinde buluyoruz.

Stasis için en önemli şey hikâye ve ben bu hikâyeyi size anlatmayacağım, hiç heveslenmeyin. Bu hikâyeyi yavaş yavaş, sindire sindire öğreneceksiniz. Ama şundan emin olun ki oyunun arkaplanında anlatılanlar rahatlıkla mükemmel bir korku - bilimkurgu romanı olabilecek kalitede ve gözden kaçırdığım bir şeyler olmadıysa hiçbir detayı da havada bırakmıyor. Cayne Corporation'ın ortaya nasıl çıktığını da öğreniyorsunuz, Groomlake gemisinin satın alınma ve bu hale getirilme sebebini de. Geminin yavaş yavaş nasıl kaosa yenik düştüğünü de öğreniyorsunuz, gemideki bilim insanlarının hayatlarını, amaçlarını, kişiliklerini de. "Sen de insan mısın be" diyeceğiniz Dr. Malan'ı bu yolu seçmeye iten sebepleri de öğreniyorsunuz, karınıza ve çocuğunuza ne olduğunu da. Peki ama onca hikâye ve ayrıntı nasıl anlatılıyor dersiniz? İşte burada devreye PDA'lar giriyor.

BEN DE PDA İSTİYORUM, BENİM NEYİM EKSİK?

Başta dedim ya hani işte, bu oyundan maksimum keyfi alabilmek için okumayı sevmeniz lazım. Bunun sebebi PDA'lar. Gemideki tüm mürettebat sahip oldukları PDA'ları bir nevi günlük gibi kullanmışlar. Karşılaştığınız cesetlerin çoğunun yakınından veya üzerinde bu PDA'ları buluyor ve okuyabiliyorsunuz. Bunların tümünde de Groomlake'de gelişmekte olan olayların o kişinin ağzından, kendi bakış açısıyla yazılmış olduğu girdiler var. Eğer tarihlere dikkat ederseniz olay örgüsünü gayet net biçimde anlayabiliyorsunuz. Tabii arada mesela mürettebattaki birinin diğerine duyduğu aşkı, kaçamaklarını, arkadan çevirdikleri işleri, hobilerini falan da öğreniyorsunuz. Bu günlüklerin çok büyük bir çoğunluğu oyunda ilerlemeniz için gerekli bir bilgi içermiyor ama hikâyeyi ve yaşananları tüm açılardan öğrenmek için bunları atlamamanızı şiddetle öneriyorum.

Okumayı sevme gerekliliği yalnızca PDA'larla sınırlı da değil. İmlecinizi ekrandaki herhangi bir nesnenin veya cesedin veya eciş bücüş olmuş vücut parçalarının üzerine götürdüğünüzde ekranın sağ altında açıklamalar görüyorsunuz. Bu açıklamalar oyunun en kuvvetli yanlarından biri diyebilirim. Mesela imleci bir pencereye götürdüğünüzde aşağıda "Bu bir pencere" demiyor, "*Pencereye savrulmuş ceset parçaları yavaşça aşağı doğru kayarken geriye kandan bir iz bırakmıştı*" gibisinden gayet ayrıntılı bir anlatım görüyoruz. Bu anlatımlar bazen zaten ekranda gördüğünüz şeyi tekrarlamış gibi oluyor; örneğin kapının paslı olduğunu görüyorsunuz, aşağıda da kapının nasıl da paslı olduğu, kahverengi ve kırmızı tonlarıyla kaplandığı yazıyor. Bu belki çok da gerekli bir anlatım değil, kabul etmek lazım ki orada işin içine biraz metin bazlı macera oyunu esintisi giriyor. Ama ilk bakışta tam olarak ne olduğunu seçemediğiniz ceset parçalarının veya deforme olmuş vücutların veya organların bir araya gelmesiyle oluşmuş grotesk bir kütlenin detaylı tasviri işin rengini bir anda değiştiriveri-

2D CANDIR!

Chris Bischoff inanılmaz yetenekli bir çizer, özellikle 2D izometrik çizimler konusunda cidden acayip işler çıkarıyor. Örneğin çoğumuzun Fallout aşkı ilk iki oyuna yoğunlaştığı için yeni çıkacak bir Fallout oyununun aynı ilk oyunlar gibi izometrik olmasını nasıl da isterdim. Chris de aynı şeyi düşünmüş ve "Fallout 4 2D olsa nasıl olurdu" temalı resimler hazırlamış. Hatta bunun da öncesinde *BioShock*, *BioShock Infinite* ve *Assassin's Creed* için de süper ayrıntılı izometrik çizimler yapmış ki görünce resmen ağzım açık kaldı. Sizin de açık kalsın mı?

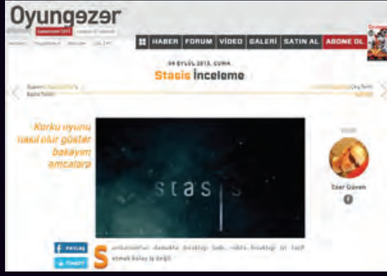






YİNE Mİ SEN?

Aa merhaba! Evet, yine ben. Oyungezer Online'ı da takip eden okurlarımız *Stasis* için daha önce bir inceleme yazdığımı hatırlamışlardır. Merak etmeyin, aynı yazıyı alıp buraya aktarmadık. Web sayfasındaki yazı ile bu sayfalarda görmüş olduğunuz yazı tamamen farklı incelemeler, hatta kendimden esinlenmeyeyim diye bu yazıyı yazmadan önce diğer yazımı okumadım bile (kendinden ilham alan yazar paradoksu :). Elbette insan beyninin yapabilecekleri sınırlı olduğundan yer yer benzerlikler olmuş olabilir, bunun da nedeni oyunu ilk oynayışımdaki hislerimle bu yazıyı yazarkenki hislerim arasında pek bir fark olmaması. Yani anlayacağınız böylece dergi olarak ilginç bir deneye de imza atmış oluyoruz. Yoksa... Yoksa...
Ben de bir "ürün" müyüm?



yor. Bu sefer de ekranda imleci üzerine götürebildiğiniz her şeyi bulmaya, özellikle de üzerlerinde deney yapılmış veya öldürülmüş kişilerle ilgili o açıklamaları kaçırmamaya çalışıyorsunuz.

Oyunun en güçlü yanı hikâye anlatımı olsa da grafikler de bu anlatımı sonuna kadar destekleyen kalitede. Yazının başından beri *Sanitarium* dememeye çalıştım (bunun sebebini kutucukta okursunuz) ama *Stasis*'i görünce kendinizi uzay gemisinde geçen bir *Sanitarium* oynuyor gibi hissedeceksiniz. Aynı tekinsizlik, aynı uğursuzluk, aynı izometrik perspektif. İşte bu muhteşem grafiklerin tek bir kişinin elinden çıkmış olduğunu öğrenmek bünyede ayrı bir hayranlık hissi uyandırıyor. *Stasis*'te öyle pembeli morlu yeşilli, canlı renklerle dolu sahneler görmeyi beklemeyin. Oyunun ve hikâyenin karanlık atmosferi kendisini görsellerdeki renk seçiminde de gösteriyor. İçinde bulunduğunuz gemi tam anlamıyla bir araştırma gemisi; içerisinde bol sayıda tıbbi donanım var, yanıp sönen neonlar var, çok sayıda operasyon masası var. Geminin her bir odası, girdiğiniz her bir ekran inanılmaz ince ayrıntılara sahip. Yer yer başka bir yere ulaşmak için hiçbir şey yapmadığınız ekranlardan geçiyorsunuz ama bu ekranlarda da dikkat ettiğiniz takdirde çok özel detaylar görüyorsunuz. Oyun size Groomlake gemisinde olduğunuzu hissettirmek ve çaresizliğinizi kafanıza kakmak için elinden gelen ne varsa yapıyor.

BÖÖÖÖÖÖ DEMEDEN KORKUTMA SANATI

Peki ama oyunun korku yanı nereden geliyor? Ne yani, ekranda iki ceset parçası görünce "Aha da çok korktum" mu diyeceğiz? Elbette hayır. Önceden de söylediğim gibi oyun sizi korkutmak için *jump scare* denen yönteme de pek başvurmuyor. Ha bir iki yerde, senaryonun gerektirdiği şekilde böyle sahnelerle de karşılaşıyorsunuz ama bunlar ucuz biçimde serpiştirilmiş, tek amacı sizi hoplatmak olan şeyler değil. Oyunun içinizde uyandırdığı korku hissi tamamen anlattığı hikâyeden, bu hikâyeyi her ekranda görselleştirme şeklinden, tasvirlerinden, seslerden ve yaşattığı sürprizlerden kaynaklanıyor. Üzerinde yapılan deneyler sonucunda hilkat garibesine dönmüş, nefes alan ama tam olarak da canlı olmayan bir insan ile karşılaşıp bunun size tasvir edilişini okuduğunuzda tüylerinizde bir diklenme oluyor. Arka planda duyulan çığlıklar, ki bunlar geminin farklı farklı yerlerinden geliyor ve çoğu zaman yankılanarak size ulaşıyor, duvarların arkasından gelen bebek ağlamaları, ulumalar falan her adımınızda sizi öldürebilecek bir yaratık ya da artık gemideki katliamın sorumlusu neyse onunla karşılaşabileceğinizi düşündürüyor.

Bu kadar da değil. Yüzükoyun ameliyat masasında yatarken kendi omurganızda operasyon yapmanız gereken bir sahne var mesela. Lazerle sırtın açılması, dokuların yanışı, kısıtlı zamanda hata yapmadan ameliyatı tamamlayamazsanız o masadan kalkma şansınızın olmadığını bilmek... Bir masada hareketsiz yatar, kendinize gelmeye çalışırken tanımlayamadığınız bir yaratığın odaya yavaşça girip oradaki diğer cesetlerle ilgilendiğini görmek... Dev bir böceğin sütünü sağdıktan sonra yanına yaklaşırken acaba saldıracak mı diye gerilmek... Ne zaman öleceğinizi bilememek... Ve belki de son zamanlarda bir oyunda gördüğüm / göreceğiniz en rahatsız edici, en korkunç sahnelerden birine tanık olmak. Bu sahne ile ilgili bir şey söylemek istemiyorum, ama ipucu olarak "yerdeki oyuncaklar" diyeyim


Uzay gemisi mi, açık beyin ameliyatı mı, ormanda geçen bir kâbus mu? Ya da hepsi.

İYİ MACERA OYUNLARI LİSTESİNE AZ AMA ÖZ OYUN GİRER ZAMAN İÇİNDE. İŞTE STASIS, BU OYUNLARDAN BİRİ.



ki karşılaştığınızda siz de aynı şeyi düşünecek misiniz bir bakın bakalım.

ÖLMEK YA DA ÖLMEMEK, İŞTE BÜTÜN MESELE BU

Az önce aklınızdan "ne ölmesi yahu" diye geçtiyse onun da cevabını vereyim. *Stasis*'te ölebiliyorsunuz. Aptallık yaparsanız ölürsünüz, bu kadar basit. Asitle dolu tankları matkapla delerseniz ölürsünüz mesela. Asabi olduğu kabak gibi belli olan bir böceğe kafanızı yaklaştırırsanız sizi öldürdüğünde şaşırmaya hakkınız (ve fırsatınız) yoktur. İki taretin ortasına hoppa diye atlarsanız delik deşik olursunuz. Oyunda ölebileceğiniz yerler var ve bunların çoğuna çeşitli başarımlar eşlik ediyor. Ölüyorsunuz, başarımı alıyor ve hemen öncesinden tekrar başlıyorsunuz. Sırf bunun için "acaba şurada nasıl ölünüyordur, off güzel ölünüyor mudur, aman da paramparça olunuyor mudur, hey gidi havaya uçuluyor mudur" diyerek farklı farklı şeyler denediğim doğrudur. Siz de deneyin, eğlenceli oluyor.

Oyunun bulmaca yapısını özellikle çok beğendiğimi söylemem lazım. "Bunun burada ne işi var" diyeceğiniz bir bulmacayla karşılaşmıyorsunuz, her şey belli bir mantık dahilinde ilerliyor. Zaten aynı anda erişebileceğiniz ekran sayısı çok fazla olmadığı için daha fazla ilerlemek için ne yapmanız gerektiğini aşağı yukarı tahmin ediyor ve bunu halletmeye çalışıyorsunuz. Oyun klasik bir point-and-click. İmleci herhangi bir öğenin üzerine götürdüğünüzde ya o öğeye bakıyor, ya da alıyor veya kullanıyorsunuz. Ayrı

Güç kaynağına müdahale edersem, buralar kararıyor demek ki. Öyleyse dans! Korku anları başlasın!





Şeytan ayrıntıda gizlidir ya, oyundaki etkileşimler de yine bazen aranmayı talep ediyor.

ayrı komutlar seçmenize gerek yok yani. Birleştirme işlemlerinin çoğu envanter üzerinde yapılıyor. Envanterinizde yalnızca altı eşya taşıyabiliyorsunuz ama zaten daha fazlasına ihtiyacınız olmuyor hiç. Oyunun derin uykudan üstünde yalnızca incecik, deri gibi bir giysi ile uyanan birinin sahip olduğu envanteri açıklama şekli de son derece yaratıcı olmuş, kuantum saklama cihazınız hayırlı uğurlu olsun :) Ekranda etkileşim kurabileceğiniz çoğu öğe hafif bir parıltıyla gösteriliyor (örneğin PDA'lar), ama tüm bulmacalar yalnızca ekranda parladığını gördüğünüz yerleri kullanarak çözebileceğinizi düşünürseniz birçok yerde takılacağınızın garantisini verebilirim. Örneğin karşılaşacağınız duvarların birinin üzerinden akan onca kan, organ ve doku parçaları oraya süs olarak konmamış, bunu fark edince daha dikkatli olmaya başlıyorsunuz zaten.

Stasis'i oynarken aklınıza bilimkurgu sinemasından, edebiyatından ve oyunlarından pek çok isim gelecek. Mesela ilk anda düşününce *Pandorum* diyesim geliyor. Sonra da *Alien* ve *Event Horizon* (o da ne güzel filmdir be). *Stasis*'in içinde *Doom* da var, *Dead Space* de. Bolca *Sanitarium* da var. Ve akla gelen tüm bu isimler türlerinin en iyi örnekleri arasında yer aldığı için *Stasis*'in ne kadar güçlü bir oyun olduğunu anlayabilirsiniz. *Stasis* kolay hazmedilen bir oyun değil. Ekrana aniden fırlayan yaratıklar yüzünden yerinizden zıplayıp saniyelik bir korku yaşayacağınız bir oyun da değil *Stasis*. Oyunun başından sonuna kadar tekinsizliğin, pisliğin, ürkütücülüğün bir an bile sizi bırakmayacağı bir oyun bu. Satır aralarını okuduğunuz takdirde rahatsız hissedeceğiniz, aklınızda yer edecek bir korku hikâyesi. Kısa bir bilimkurgu-korku romanı okur gibi hissettiren bir oyun *Stasis* ve bu kitabı okurken harcadığınız zamana kesinlikle üzülmeyecek, damağınızda bıraktığı o buruk tadı fazlasıyla seveceksiniz. *Stasis* son yıllarda çıkmış en iyi, bakın bunu üstüne basarak söylüyorum, en iyi korku hikâyelerinden birine sahip, korku ve bilimkurguyu en iyi birleştirmiş oyunlardan biri. İleriki yıllarda en iyi macera oyunları listelerinde yerini üst sıralarda alacağından hiç şüphem yok.



- Rahatsız edici ve ürpertici bir hikâye
- Chris Bischoff'un inanılmaz çizimleri
- Son derece gerçekçi bir gemi ortamı
- Kanlı, irinli, uzuvlu, detaylı tasvirler
- Kararında zorluk seviyesi

−

- Karakter animasyonları azıcık zayıf kalmış
- Ender de olsa yol bulma problemi oluyor

9

SON KARAR

Bugün hangi korku filmini izlesem diye düşünmeyin, Stasis oynayın.

Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Eugen Systems **Dağıtım:** Focus Home Interactive **Dijital İndirme:** 90 TL (Steam), 120 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 16
Dahası İçin: www.actofaggression-game.com





Tamam, tanklara karşı bir zaafım olabilir. Evet, hepsini biriktiriyorum, n'olmuş?



ACT OF AGGRESSION

GZS'LERİN ALTIN ÇAĞINA DÖNÜŞ MÜ? -İHSAN ASMAN

Fransız **Eugen Systems**'i *Act of War*, *R.U.S.E* ve *Wargame* gibi oyunlarla tanıyoruz. Yani gerçek zamanlı stratejiler konusunda deneyimli ve her yeni oyunu bir öncekine göre daha bir hevesle beklenen bir firma söz konusu. Öyle ki, hevesimiz yeni bir *C&C* umuduna kadar dayanmış durumda ve *Act of Aggression* da bu umuda firmanın cevabı olan oyun...

EA'nin Westwood'u yutmasını bunca yıldan sonra bile hâlâ hazmedemeyenlere çare, karanlığa güneş olabildi mi Eugen? Cevap maalesef hayır ama siz GZS sevenler burada kalın, boyun büküp gitmeyin bir yere.

90'LARA DÖNÜŞ

Act of Aggression bilindik 90'lı yıllar GZS şemasını kullanıyor: Üssü kur ve genişlet, kaynakları topla ve saldır. Oyundaki kaynaklarımız dolar, alüminyum ve nadir toprak elementleri. Petrol ve alüminyum (evet toprakta dolar, petrole dönüşüyor :) toplamanın yolu kaynakların bulunduğu alana rafineri kurmak. Nadir toprak elementleri ise teknoloji ağacında biraz ilerledikten sonra erişilebilir hale geliyor ve bağlı olduğunuz tarafa göre farklı şekillerde toplanabiliyor. Bununla oldukça kuvvetli birimler yaratmak mümkün olduğundan, NTE'ye hakimiyet oyunda hayati önem taşıyor. Bunun dışında kaynaklara farklı yollardan da erişebiliyoruz: Mesela bankaları işgal etmek, savaş esirleri almak ya da takas etmek veya spesifik binalar inşa etmek gibi yöntemlerimiz var.

BÜYÜK HAYALLERİN KARŞILIĞINI VEREMESE DE ADAM OLACAK ÇOCUK KIVAMINDA ACT OF AGGRESSION. BİR ŞANSI HAK EDİYOR



Oyunda Chimera, Cartel ve US Army olmak üzere oynanabilir üç ayrı taraf var. Aralarındaki farklar (ki bunlar gerçekten geniş, kaynak yönetiminden birimlere kadar) bir yana, hâlihazırda tek bir fraksiyondaki birim çeşitliliği ve taktiksel derinlik bile oldukça doyurucu. Piyadeler, kara ve hava araçları türlü türlü. Zaten birim ve binaları geliştirme şansımız var. Geliştirmeleri yapmak aynı zamanda teknoloji ağacında ilerlemeyi de sağlıyor.

Taktiksel derinlik derken de şöyle şeyler kastediyorum: Mesela oyunda gizlilik çok önemli stratejik bir unsur, gizlilik özellikli birimler olduğu gibi onları tespit edebilecek karşı birim ve binalar (örneğin radarlar) da mevcut. Ayrıca bankaların dışında haritada atıl duran binaları da işgal etme şansımız var. Stratejik bir noktayı kesen bir binanın hem içine hem çevresine doğru birimleri konuşlandırmak ve o noktadaki düşman piyade-araç hareketliliğini minimize etmek mümkün. Rakibiniz kimyasal silahlara kavuşabilir mesela,



Hayır, eskiye karşı özleminiz görüşünüzü bulandırmıyor. Tasarımlarda gerçekten de C&C kokusu alabiliyorsunuz.



Savunmayı sıkı tutarsanız, böyle tehlikelere karşı hayatta kalabilirsiniz.



ama buna karşılık biz de patriot kurabiliriz.

Gayet kullanışlı bir zoom-out olan drone kamerası da övgüyü hak ediyor. Tüm bu taktik detaylar kesinlikle laf olsun diye konulmamış, doğru kullanılmaları halinde oyunun gidişatını tümüyle değiştirebiliyorlar. Taraflar özelindeyse bu derinlik kendisini, US Army'nin yüksek teknolojili birimleriyle ya da Cartel'in gizlilik birimleriyle öne çıkmasında gösteriyor örneğin.

Karada çarpışan envai çeşit tank, sokak çatışmaları, gökyüzünde çarpışan jetler, son anda engellenen ya da gerçekleşen kimyasal saldırılar... *AoA*'da hepsi gayet güzel gözüküyor. Göze hoş gelen, *C&C* oyunlarını anımsatan grafikler pek sırıtmıyor. Ama aynı şeyi bize gaz vermesi gereken müzikler için söylemek zor. Bir iki fena parça olmasa da müzikler çok tekrarlıyor. *Generals* OST'deki GLA, China müziklerini bir hatırlayın lütfen. Seslendirmeler de oldukça zayıf. Ana senaryoya gelince... Gelmeyelim bence... Özensiz ara videolarla (ah ah *Red Alert*'ın efsane FMV'ları) götürülmeye çalışılan ikinci sınıf bir Hollywood senaryosu var *Act of Aggression*'ın. Karşılaştığımız ilk kötü adamın 'karanlık' Meksikalı bir işadamı olması, 'ahanda dakika bir gol bir' dedirtiyor.

ANLAYAMAZSINIZ... CİDDİYİM

Oyunun ciddi bir ketumluk sorunu var; *AoA*'yı öğrenme süreci resmen 'Allah'a emanet'. Tutorial aramayın, yok. Belki ilk görevler eğitim niyetine olur diye bekledim ama nafile. Zira ana senaryo kısmındaki çizgisel oynanışı ön plana çıkaran kısıtlı taktiklerle *AoA* size ancak istediği kadarını öğretiyor, hatta onu bile tam anlamıyla yapamıyor. Skirmish oynayana kadar pek çok şey havada kalıyor. Bir hayli fazla seçeneğin olduğu böylesine bir oyunda, oyuncunun her şeyi kendi kendine öğrenmesi tam anlamıyla vakit kaybı. Bir de, üssün tıka basa binayla dolu olmak zorunda olduğu bir GZS'de insan, özellikle bina tasarımlarının biraz daha ayırt edici olmasını bekliyor. Birbirine benzeyen, on 'ayrı' binaya bakarken her seferinde 'şu binayı koymuşuz da nedir bu' ya da 'tankı nereden basıyorduk ya' telaşına düşmek, bir süre sonra yorucu hale geliyor.

Toparlamak gerekirse, Eugen biraz daha üzerine düşse unutulmaz bir yapıma dönüştürebileceği işi yok yere aşağı çekmiş. Yine de *AoA*'nın skirmish ve çoklu oyuncu kısımları tek kişilik senaryoya göre fazlasıyla sağlam; eğer oyunu teferruatıyla keşfedecek sabrı kendinizde bulursanız, bu mecralarda *AoA* takılmak bayağı eğlenceli hale geliyor. *AoA* büyük bir potansiyele sahip ama oyuncuya yol göstermek yerine onu kendi haline bırakması ve 'laf olsun torba dolsun' şiarıyla ilerleyen güdük campaign'i ile eksik kalmış bir GZS.



- Birbirinden farklı oynanışa sahip fraksiyonlar
- Baş döndüren birim/bina çeşitliliği ve taktiksel derinlik
- Skirmish ve çok oyunculu kısımlar pek bir şenlikli



- Tutorial olmaması kabul edilemez
- Binaları ayırt etmek kimi zaman zorlaşabiliyor
- Senaryo görevleri

7+

SON KARAR

GZS severler hiç tereddüt etmeden vakit ayırabilir.





Kaotik göründüğüne bakmayın, her şey çok basit aslında (inandıramadı).



Tür: Musou **Yapım:** Omega Force **Dağıtım:** Bandai Namco **Dijital İndirme:** 68 TL (Playstore)
Dahası İçin: onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece:_Pirate_Warriors_3

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 3

BON VOYAGE! -ÖMER AKDAĞ

One Piece'in anime/manga dünyasında çok özel bir yeri var. Son üç küsür yıldır devam eden *Punk Hazard / Dressrosa* öncekiler kadar kendine hayran bırakmamış olsa da manga ciltlerinin satış rakamlarının yanına yaklaşabilen başka bir seri yok. Animesinin animasyon kalitesi çoğu zaman yerlerde sürünse ve bir manga bölümünü bir anime bölümüne yayabilmek için hikâye gereksiz sündürülse de halen AniDB'deki en yüksek notlu serilerden birisi.

Karakterlerinin, gizemlerle dolu dünyasının, **Oda Eiichiro**'nun yaratıcılığının hastasıyız çünkü. Böyle büyük bir eseri hakkıyla bir oyun haline getirmek ise mümkün değil. Yani belki bundan 30-40 yıl sonra, *One Piece* bittiğinde, dünyasının yapısı tam olarak önümüze serildiğinde muhteşem bir macera-RYO yapabilirler; ama şu an ne *One Piece* ne de oyun dünyası öyle bir yapıma hazır değil.

O zamana kadar ne yapılabilir? Acayip acayip güçlere sahip zibilyon tane karakterin olduğu düşünülürse *One Piece*'ten şu an şahane bir dövüş ya da aksiyon oyunu yapılabilir. *Naruto*'nunki gibi süper bir dövüş oyununun olmamasına hiç anlam verememişimdir *One Piece*'in. Aksiyon konusunda ise... elimizde *Pirate Warriors* serisi var. Yani... oyun hiç fena değil. Hiç olmamasından katbekat iyidir tabii, ama... Neyse, durun hele, biraz oyundan bahsedeyim de...

KORSANLAR, ASKERLER, ZOMBİLER... BİNLERCESİ...

PW3 musou türünde. Yani karakterimizi seçiyoruz, üçüncü şahıs kameradan karakterin özel güçlerini kullana kullana binlerce adama dalıyoruz. Bu türden; aşmış kombolar, iyi kullanılması gereken kaçış ve bloklama hareketleri falan beklemeyin. Her karakterin az sayıda kombosu var ve dalıyoruz. Tek yaptığımız bu.

Aslında kendini çok tekrar eden bir türdür ama musou türüne *One Piece*'ten daha uygun bir şey de düşünemiyorum doğrusu. Bir sürü ka-

ONE PIECE İZLEMEK İSTİYORUM AMA ÇOK UZUN

N'alakası var! Ehem... Neyse, demek istediğinizi anlıyorum, 700 küsür bölümü göz korkutuyordur. Baştan izlemek her zaman için iyi bir tercih ama iyi bir alternatif daha var: ortadan dalmak. Tavsiyem; gidip Water 7 / Enies Lobby hikâyesinden başlayın (bölüm 227). Hâlâ da One Piece'in en iyi yeridir kanımca. Karakterleri tanımanız fazla zaman almayacaktır. Bu hikâyeyi izledikten sonrası size kalmış. Ama Water 7 / Enies Lobby de hakikaten anime dediğimiz şeyin ne kadar mükemmel olabildiğini gösteren en iyi örneklerden biri. Animelerle ilgiliyseniz kesin izlemelisiniz.




Her şey yolunda gidecek sanmıştınız, değil mi?

rakter var ve ne bileyim, bir *Dragon Ball*'daki gibi karakterlerin güçleri az çok birbirine benzemiyor. Birisinin uzuvları uzuyor, birisi zümrüdüanka kuşuna dönüşüyor, öteki ışık oluyor, öteki tekmeyle girişiyor... Zaten *One Piece*'i uzaktan da olsa görmüşseniz ne demek istediğimi anlıyorsunuzdur. Bu karakter çeşitliliği musou türünün yavan oynanışına ilaç gibi geliyor hakikaten. Daha önce bir Gundam musou'su oynayıp yazmıştım da orada sıkıldığım çok olmuştu. Burada Luffy sıkmaya mı başladı; Whitebeard'la, Mr. 2'yla ya da hatta Shanks'la devam edin isterseniz.

Tabii karakter seçme özgürlüğünüz oynadığınız oyun moduna bağlı. Asıl hikâyeyi oynuyorsanız genelde sadece bizim Straw Hat tayfasından birilerini seçebiliyorsunuz. Çünkü asıl hikâye modu dediğim (*PW2*'nin aksine) *One Piece*'in orijinal hikâyesini anlatıyor. Hem de baştan sona!

18 YILLIK HİKÂYE TEK OYUNDA MI?

İlk duyduğumda yüzümü ekşitmiştim aslında. Nihayetinde 15 yıldan fazla zamandır devam eden bir serinin hikâyesini komple anlatması mümkün değil bir oyunun. "Yalandan önemli anları koyarlar, anlattık derler" gibi düşünüyordum. Tamamen haksız çıkmadım tabii, *One Piece*'in hikâyesini öğrenmek istiyorsanız bu oyun size onu kesinlikle sunmuyor, yalnızca en vurucu anların bir derlemesi gibi *PW3*. Ama bunu da hiç fena yapmamışlar hani itiraf etmek gerekirse. Böylesine hafif bir oyun için gayet özenli bir hikâye anlatımı var. Şöyle bir gözlerimi yaşartmak istediğimde açıp açıp izlediğim sahneler vardır animeden. Nami'nin köyünü kurtarmak için Luffy'den yardım istemesi, Vivi'nin bütün komployu durdurup savaşı durduramamasının ardından saat kulesine çıkıp "lütfen savaşmayı bırakın" diye tekrar tekrar bağırması ve kimseye sesini duyuramaması, Robin'in hayatını üzerine kurduğu sert gerçekleri bir kenara atıp yaşamak istediğini itiraf etmesi... *PW3* bu anların birçoğunu tekrar yaşattı ve tekrar bir yüreğimi sızlattı sağ olsun. Bu da bence tam bir başarı.

Senaryo kısmı bayağı uzun doğrusu. 15 saatten fazla sürüyor. Tamam, elbette çok yüzeysel bir özet ama "o kadar da" yüzeysel değil yani. Shanks'ın Luffy'e şapkasını vermesinden Dressrosa'nın sonuna kadar geliyor hikâye. Oyun yapılırken Dressrosa daha yolun yarısındaydı, o yüzden o bölüm aslı gibi değil ama normal o kadarı da.

Bu ana senaryo kısmı dışında senaryodaki istediğiniz bölümü istediğiniz karakterle oynayabildiğiniz diğer bir mod daha var. Bunun dışında Dream Log diye bir mod daha var ki aslına bakarsanız en hoşuma giden kısım bu oldu. Çok bir olayı yok aslında, çeşitli seviyelere ayrılmış irili ufaklı bir sürü bölüm var ve istediğiniz karakterle oynayabiliyorsunuz. "Gireyim Dream Log'da birkaç bir şey yapayım" şeklindeki rahat kafasını bayağı sevdim buranın.

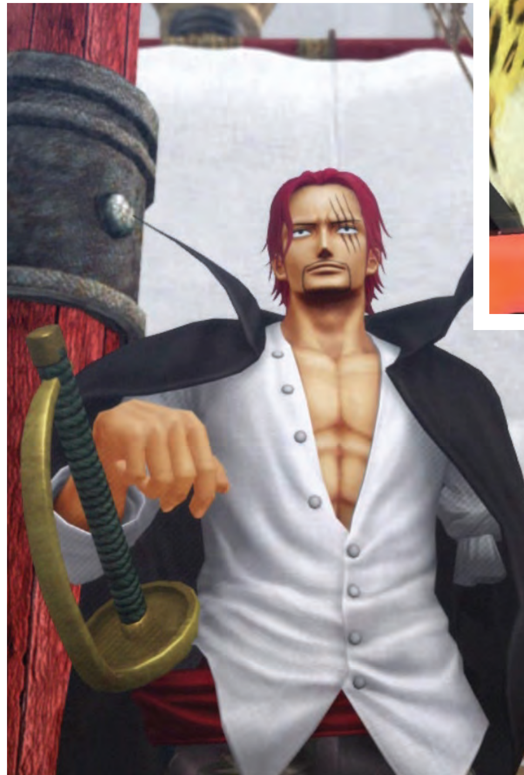
Her üç oyun modunda da bölümü geçmek dışında bir sürü hedefiniz ve bu hedeflere ulaşırsanız açabileceğiniz yeni karakterler, yeni kıyafetler, karakterlerinizi güçlendirmenize yarayan yeni madalyonlar gibi bir sürü şey var. Oyun her bölümdeki hedeflere ulaşmaya kasmanız ve kilitli şeyleri açabilmeniz için hırs yaptırma konusunda da inanılmaz başarılı. Bir bölümü geçtikten sonra açabileceğiniz şeylerin yarısını bile açamamış olduğunuzu veya oyunu bitirdikten sonra karakterlerin aşağı yukarı yarısının seçilebilir olduğunu gördüğünüzde tekrar girip hedeflere abanasınız geliyor çok feci.

ONE PIECE İLK KEZ PC'DE

PW3, PC'ye çıkan ilk *PW* oyunu, hatta ilk *One Piece* oyunu olmasıyla da önemli. Oyunun PC sürümünün kusursuz olmasa da gayet iyi olduğunu söyleyebilirim. Çok aşmış grafikleri yok zaten, eli yüzü düzgün çoğu PC'de çalıştırabilirsiniz. PC'deki tek büyük sıkıntı çevrimiçi co-op özelliğinin olmaması ki konsol sürümlerinde bu özellik var. PC'ye neden üvey evlat muamelesi yapılmış, anlamak mümkün değil. Aynı bilgisayardan co-op oynayabiliyorsunuz tabii. Bir de gamepad kullanmanızın şart olduğunu söylememe



15 yılı aşkın zamandır peşindeyiz, yine de pişman değiliz be Luffy!





gerek yok sanıyorum. Klavyeyle olmuyor.

PW3 hayallerimin *One Piece* oyunu değil elbette. Sağlam bir RYO için zaten başka onyılları beklemek gerek ama bir gün *DMC* ya da *Bayonetta* karmaşıklığında bir *One Piece* görmeyi çok isterim. Alakasız gelebilir ama bir şekilde *Dark Souls* ve *Bloodborne* yapısı da yakışabilir aslında *One Piece*'e. Ancak *PW3* de *One Piece* aksiyonu açlığını bir dereceye kadar iyi bir şekilde dindiriyor.

Yalnız, şöyle bir şey var; insanın hayatında sanıyorum ki belli bir musou oynama kotası var. Ne kadar birbirinden çok farklı karakterlerle oynuyorsanız oynayın sürekli aynı şeyleri yapmak bir yerden sonra kaçınılmaz olarak sıkıyor. *PW3*'ten sonra birkaç yıl boyunca musou oynamamayı düşünüyorum şahsen. Ama siz o kotayı doldurmadıysanız ya da daha önce musou oynamadıysanız, ve tabii ki *One Piece* seviyorsanız, *PW3*'ten büyük keyif alacağınızı garanti ediyorum.



- Çok fazla oynanabilir karakter iyi çeşitlilik katıyor
- One Piece ruhuna sahip
- Hikâyeyi baştan sona anlatma işini fena yapmamış
- Dream Log kısmı iyi sarıyor



- Kaçınılmaz olarak kendini çok tekrar ediyor
- Diğer karakterlerle yapılan ortak saldırılar akıcılığı düşürüyor
- İnternet üzerinden co-op yok

7

SON KARAR

Hayallerinizin One Piece aksiyonu değil ama yine de kendini oynatıyor.



Nasıl insanlık zararıyım, support değil minigun'lı Sentinel'imi seçerim hep!





Karakter ekipmanları farklılık gösterse de, birine yaptığınız ekipman başkasına da yarayabiliyor.

Tür: Shooter / MOBA **Yapım:** Bigpoint **Dağıtım:** Bigpoint **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** 13 **Dahası İçin:** tr.shardsofwar.com

SHARDS OF WAR

YENİÇERİYLE YERELLİK DENEMELERİ

-SARP KÜRKCÜ

Kimlik sorunları sadece insanlarda olmuyor, *Shards of War*'un türünü konuşmak istediğimde bunu çok net anladım. Türkiye lansmanında oyunun baş yapımcısı **Nina Muller** ile röportaj yapıyorum ama ne zaman "MOBA" desem Muller beni düzeltiyor: "*Shards of War* bir MOBA değil." (Röportaj yan sayfada sizleri bekliyor bu arada.)

Türkiye sayfasında "**Yeni Nesil MOBA**" yazan bir oyun için büyük bir kimlik karmaşası bu. Ama durun, açıklamam lazım. Çünkü *Shards of War*'u nasıl değerlendireceğimizi bilmeden oyunu yermenin ya da yüceltmenin bir yere varacağı yok.

Muller'ın demek istediği şu: *Shards of War* öncelikli olarak izometrik bir shooter.

WASD tuşlarıyla kontrol edilmesiyle sınırlı değil üstelik bunun açıklaması. **Bigpoint** ekibi oyunun altyapısının da shooter'lardan yola çıkılarak hazırlandığına değindi sohbetimiz sırasında. MOBA'lardaki fare yönetimi, bildiğiniz üzere oyunun arkasında dönen matematiği de etkiliyor. Tür MMOFPS'ler olunca, yine bambaşka bir sistem. İşte *Shards of War*, gücünü ikincisinden alıyor. O bir MOBA değil, sadece MOBA özellikleri taşıyor.

AKSİYON 101

Bigpoint'in ilk istemci tabanlı oyunu olan *Shards of War*, bir "ilk" için hiç fena değil. Bunu belirtmekte yarar var. Geçen sene açık beta evresine giren oyun bayağı bir itilip çekilerek bugünkü haline geldi. Hâlâ açık betada oyun sözde ama çaktırmayın, laf arasında "çıkmış" olarak değerlendiriliyor.

Olayın hikâyesiyse şöyle: Gelecekte bilim



insanları farklı gerçeklikleri (shard) portallarla birbirine bağlamayı başarmış. Ama bu, ciddi problemlere yol açmış tabii. Sentinel'lar, yani güçlü kahramanlar da bu problemlerin merkezinde. Kimisi işgal etmek için, kimisi ise düzeni korumak için giriyor savaşa.

Birbirinden farklı özelliklere sahip Sentinel'larımız birbirileriyle iki farklı haritada kapışıyor, işin özü bu. Ben incelemeyi yazarken 23 Sentinel vardı, her ay yeni bir tanesi eklenecek gibi gözüküyor. Haritaların arası ise biraz daha uzun, çünkü haritalar aynı zamanda farklı oyun mekanikleri demek. 10. seviyede açılan ikinci harita, oyunculara patlattıkları her üç özel droid karşılığında bir güçlü zırh veriyor. O nedenle yeni harita, yeni oyun mekanikleri gerektirdiğinden Sentinel'lar kadar sıkı güncellenmeyecektir.

Oyunda toplu seviye atlama sistemi var ve bu, bana birliktelik hissini daha çok veriyor. Batıyorsak da çıkıyorsak da birlikte olmalıyız bu tür oyunlarda. Seviyeler arttıkça toplamda altı slotumuzu ekipmanlarla dolduruyoruz. Bu ekipmanlar, oyunun arayüzünde üretilebilen ve oyunun ekonomisini kısmen acımasız hale getiren kısım işte.

Çünkü bu ürünler ciddi hammadde tüketiyor, hammadde de oyun içi sandıktan çıkıyor. Sandıkları oyun içi parayla da satın alabiliyorsunuz ama bir ekipmanı üretip sonra onu kademe kademe geliştirirken öyle bol gidiyor ki o hammedeler... Üstelik kafanıza göre alamıyorsunuz, sandıktan rastgele miktarlarda çıkıyorlar. Hammadde arasında dönüştürme yapmak mümkün ama pariteler el yakıyor. TL verip herhangi bir para birimi almak gibi, aman diyeyim. İşte burada gerçek paranın gücü giriyor ki, *Shards of War* bu konuda biraz sert davranmış diyebilirim. MOBA olan rakiplerinde biraz daha uysal ne de olsa bu süreçler.

Oyun Unity motoruyla hazırlanmış, Windows 10 ile olan uyumsuzluğu dışında "yağ"a yakın akıyor. Oyunun ses efektleri fena değil ama o tekno beat'ler insanın kafasını bir noktadan sonra ütüleyebiliyor.

BECEREBİLDİK Mİ?

Sıkı bir reklam politikası güttüğünden oyuncuların tepkisini çekiyor *Shards of War* bu aralar. Bambaşka bir tartışmanın, yani ad-block / banner / ücretsiz içerik üçgeninin içinde popüler YouTuber'lar oynayınca bir çeşit antipati oluştu oyuna ama nihayetinde yüzeysel bir problem bu, oyunun suçu değil. Mütemadiyen Blizzard oyunlarını oynayan biri olarak Eylül ayında raid'lerden düştüm, maçlardan koptum. Ama *Shards of War*'da daha herhangi bir lag bile yaşamadım. Diyeceğim şu ki, altyapı için bir yatırım var ortada. Attığınız roket düşmanı vursun, gecikme süresi olmasın diye uğraşılmış teknik tarafta. E eldeki ürün kötü olmayınca bunu da söylemek bizim görevimiz. Ama hiçbir Battle Arena oyununu beceremediğimiz gibi *Shards of War*'u da oynayamıyoruz ülkece. *LoL*'den alışkın olsanız da "amk" burada bir ekipmanın adı değil. Ama chat'te her beş kelimeden en az üçü bu. Başka hiçbir iletişim şekli yok oyuncular arasında. Ama keşke sadece *Shards of War* oynarken yaşasaydık bu sorunu.

Çevrimiçi oyunlardaki kirlilikten çok da şikayetçi değilseniz, WASD kontrolleriyle kendinizi daha rahat hissediyorsanız ve ekonomisi canınızı çok sıkmayacaksa *Shards of War*'a şans verin derim. Evet, gördüklerinizin hiçbiri yepyeni fikirler olmayacak ama elinizdeki seçeneklerden sıkıldıysanız yeni bir başlangıç için ideal.



- Sağlam teknik altyapı
- WASD iyidir, candır
- Beta için 20+ karakter gayet iyi
- Aksiyon hissini verebiliyor



- Haritalar biraz ölü
- Tank ve destek karakterlerinin sayısı az
- Karakterler arasındaki oynanış çeşitliliği yetersiz

7

SON KARAR

Öncelikli olarak izometrik shooter olduğunu unutmazsanız, hoş bir takım deneyimi Shards of War.



NINA MULLER
Baş Yapımcı

SARP: Bize kendinden bahsedebilir misin?
NINA: Tabii ki. Ben Nina Muller, şu anda iki farklı görevle Bigpoint'teyim. Piyasadaki tüm oyunlarımızın yapım ekiplerinden sorumluyum. Aynı zamanda *Shards of War*'un da baş yapımcısıyım. Sonuçta tüm ekibin bir arada ve uyumlu çalışması benim yükümlülüğüm.

Doğru insanı yakaladım o zaman. *Shards of War*'un geliştirme sürecini sormak istiyorum çünkü. Ne kadar sürdü, ekibiniz ne büyüklükteydi?
Fikir aslında geliştirdiğimiz *Merc: Elite* adındaki başka bir oyundan çıktı. Gerekli dersleri çıkarıp *Shards of War*'a geçtik ve çekirdeğini yapmak 9 ilâ 12 ay sürdü. Sonra da 2014'ün Ekim ayında açık beta aşamasına geçtik. İçeriğimiz azdı belki ama gerçek oyunculardan geri dönüş almayı çok önemli görüyoruz. Ekibimiz başlarda 20 kişi civarındaydı, şimdi 10 kişilik test ekibimizle birlikte 55 kişiyiz.

Oyun değil de servis olan ürünlerde, tasarım aşaması bitip oyun piyasaya çıktıktan sonra ekip küçültülür genelde. *Shards of War*'da durum nasıl? Ekip küçülecek mi?
Hayır. Ekibimizi çıkıştan sonra küçültmeyi düşünmüyoruz. Yani başarılı olursak, ekip aynı boyutta çalışmaya ve oyunu geliştirmeye devam edecek. Hatta büyümeyi bile hedefliyoruz.

Peki oyuncularla iletişimi nasıl kuruyorsunuz? En çok neredesiniz yani? Bir de oyuncuların geri dönüşleri ile değiştirdiğiniz mekaniklere örnek alabilir miyiz?
Forumlar çok önemli tabii ama ayrıca haftada iki kere Twitch yayını yapıyoruz. Geri dönüşleri topluyoruz. Sosyal medyayı sürekli takip ediyoruz. Son olarak oyuncuları ofisimize dahil ediyoruz. Mesela Gamescom'da dünyadaki en başarılı oyuncuları toplayıp bir turnuva düzenledik. Bu süreçte de yine geri dönüşleri topladık. Örnek konusunda ise, şu anki iyileştirme sisteminden bahsedebilirim. Oyunun ilk halinde bambaşkaydı, gelen bildirimlere göre bunu değiştirdik.

Oyunun sürekliliğine dair planlarınızdan da bahseder misin?
Her ay bir Sentinel eklemeyi düşünüyoruz. Ayrıca var olan karakterler için yeni kaplamalar gelecek. Sadece yeni haritalar değil, yeni oyun modları da eklemek istiyoruz. İleride her altı ilâ dokuz ay arasında yeni eklemeler yapmayı hedefliyoruz.

Türçe dil desteği geldi. Yeniçeri kaplaması da. Peki ileride Türkçe seslendirme de duyacak mıyız?
Neden olmasın, sonuçta bu, başarıya bağlı. İlk günlerin değerleri bile umut vadediyor, geri dönüşlerden memnunuz. Eğer topluluğu geliştirebilirsek Türkçe seslendirmeyi de oyuna dahil edeceğiz. Daha çok kaplama ve Sentinel ile birlikte.

Zehirli topluluğu ya da küfürleri oyundan uzak tutmak için bir sisteminiz var mı?
Şu anda uygunsuz kelimeleri filtreleyen bir sistemimiz var. Birkaç hafta önce de raporlama sistemini getirdik. Uzun vadede amacımız iyileri ödüllendirmek. Tabii rahatsızlık veren oyuncular en kötü durumda ban'lanacak. Ama pozitif değerler ve biraz ceza ile dengeyi kurabileceğimizi düşünüyoruz.

E-spor konusuna neler yapıyorsunuz?
Şu anda zaten ESL'de süren bir skor tablomuz ve ligimiz var. Her ay topluluktan çıkan ekipler yarışıyor, hatta para ödülü de kazanıyorlar. Gamescom'da yaptığımız turnuvanın da devamı gelecek. E-spora yatırım yaptığımız için oyunun pay-to-win olması düşünülemez. Buna çok dikkat ediyoruz. Bilinen kulüplerden ilgilenenler var oyunumuzla. Örneğin Fnatic bize ulaştı ve fikirlerini belirtti.

İşin teknik kısmında nasılsınız? Yayınlar, izleyiciler... İstemci neler sunuyor?
Şu anda bizde "izleyici" modu bulunuyor. Diğer insanları izlemeye davet edebilirsiniz.

Peki konsollarda oyunu görebilecek miyiz?
Bu konuda çalışmalarımız sürüyor. Bir firmayla görüşme aşamasındayız ama adlarını veremeyeceğim. Yine de bu şimdilik bir olasılık.

Peki Nina, teşekkürler cevaplar için.
Ben teşekkür ederim.

Tür: Strateji **Yapım:** Koei Tecmo Games **Dağıtım:** Koei Tecmo Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 89 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12
Dahası İçin: www.nobunagasambition.eu

NOBUNAGA'S AMBITION:
SPHERE OF INFLUENCE

JAPONYA'NIN 16. YÜZYIL BİLGELİĞİ -NOYAN AKATLI

Birbirlerinden ölesiye nefret eden, farklı grupları (aşiret, kabile, kavim, vb.) bir araya getirerek tek bir çatı altında toplayıp, beraberce yaşamalarını sağlamış liderlerin hayatlarına özel bir ilgi duyuyorum. Tarih meraklılarının akıllarına hemen Attila, Cengiz Han, Çar Petro gibi isimler gelecektir. Eylülün ilk günü çıkan oyunumuz ise, bu liderlerden Nobunaga Oda'nın hayat hikâyesini konu alıyor.

İLK BİTİRMEK İÇİN İLK BAŞLAYIN

16. yüzyılın ikinci çeyreğinin ortaları (kısaca, 1534 yılı), Japonya'dayız. Daha doğrusu, kalelerinde barınan, adalar topluluğunun her bir noktasına dağılmış yaklaşık 250 derebeyliğin oluşturduğu, çok renkli, karmaşık, bulanık bir siyasi haritadayız. "Tarihi gerçeklere uygun" şıkkını seçersek, Nobunaga'nın doğduğu yıl olan 1534'te başlayan ve birleşmiş Japonya'nın kurucusunun attığı adımları takip eden bir dizi senaryomuz var ana menüde. Ana menü ve yeni oyuna başlarken dikkatimi çeken diğer özellik ise, senaryolarda yer alan elçi, danışman, vali, komutan gibi yardımcılarımızı silbaştan kendimiz yaratabiliyoruz. Birkaç yüz portreden ve sayısı yüzü biraz geçen yetenek havuzundan seçim yapma imkânımız bende olumlu bir ilk izlenim bıraktığı gibi, zekâ ve liderliğine yatırım yaptığım Noyo'nun akrabasını gerçek tarihi kişilikler arasından, gelişim şartlarını, yaklaşık ömür süresini, hangi senaryoda nerede yer alacağını belirleyebilmem de gayet iyi, faydalı bir özellik olarak dikkatimi çekti. Oyun içinde de nispeten küçük komşu kabileleri Oda aşiretine katılmaları, diğer kaleler hakkında bilgi toplama, yavaş ama güvenli yükselişimizden endişe eden rakip gruplarla diplomatik görüşmeler yapması için Noyo'nun zekâsı ve elçilik yeteneklerinden fazlasıyla yararlandım.

GÜVEN KAZANMAK İÇİN, GÜVENİN

"Tarihsel strateji" denince akla gelen birkaç seriyi anmamak olmaz: *Shogun: Total War* ve tabii "Büyük stratejiler"in uzmanlaşmış firması Paradox'un *Sengoku*'su ile benzerlikleri var oyunumuzun. Her ay topladığımız "atkuyruklu Japon bilgeler" konseyi boyunca verdiğimiz kararlar kısmı her iki oyunu da biraz andırıyor. *Total War*'a göre çok daha derin ve baştan yarattığımız yardımcılar sayesinde daha renkli bir siyasi - diplomatik - ekonomik ekranı var tabii ki. Ve kalelerimizde pirinç mi yoksa asker mi üreteceğiz, hangi aşiret ile ittifak kurmak daha mantıklı, yardımcılarımızdan hangisine elimizdeki tek değerli eşya olan çay takımını hediye edip gönlünü kazanacağız, yolları mı geliştirmeli yoksa ileri karakolları mı güçlendirmeli gibi onlarca soruya vereceğimiz cevaplar, 16. yüzyılın kaotik, bölünmüş Japonya'sındaki hayatta kalma şansımızı belirliyor. Bu önemli kararları alırken, yardımcılarımızın yeteneklerine, bazılarının kişiye özel meziyetlerine (rakip aşiretlere PlayStation 1544 satabilecek kadar ikna edici elçiler bile var) güvenmek zorundayız tabii. "Konsey toplantısını bitir" dediğimizde, gelen mesajlarda olumlu sonuçları, gelişen köylerimizi, seviye atlayan hatta arada bir değerli eşya getiren yardımcılarımızı gördükçe, *Civilization* gibi serilerden çok iyi bildiğimiz "Hadi bir tur daha" bağımlılığına gidiyoruz farkında olmadan.



Bu oyunda da bir Noyo yarattım; zeki ve lider ruhludur kendisi.


Oda Ailesi'nin kalesi Nagoya ve etrafına kurduğumuz pirinç deposu köyler.

KÜÇÜK BAŞARISIZLIKLARI BAĞIŞLAYIN

Nobunaga'nın tarihi görevlerinin peşinde nasıl geçtiğini anlamadığım 10 saat boyunca, hiçbir teknik hata, lag gibi kusura rastlamadığımı belirteyim bu arada. Birçok stratejiseverin merak ettiği, üç boyutlu savaş bölümü ise oyunda uğradığım tek hayal kırıklığı oldu. Eğitim bölümündeki savaş sahnesi bile ince espriler eşliğinde, yapımcının bir tür özeleştirisine dönmüş, ki Japonca olarak da dinlenebilen diyalogları, tarihi olayların sunumunda kullanılmış müzik ve seslendirmeleri beğendiğimi, atmosfere katkı sağladığını ekleyeyim tarih sayfamızı kapatmadan. "Birleşik Japonya" serüvenime dönebilirim öyleyse, tam 400 yıl öncesine, 1615'e kadar yolum var...



- Tarihsel strateji meraklıları için doyurucu içerik ve gerçeğe yakın atmosfer
- Elçi, danışman, vs. yardımcıları dilediğimiz gibi eklemek güzel fikir
- Müzikler ve seslendirme başarılı

—

- Savaş ekranı sığ ve zayıf kalıyor
- Biraz pahalı

8

SON KARAR

16. yüzyıl Japonya'sını mecazi ve sözlük anlamıyla güzel resimleyen, tarihsel stratejiseverlerin mutlaka bir göz atması gereken, sıkı bir oyun.

KILIÇSIZ SAMURAY

Arabaşlıkları alıntıladığım bu kitabı 2010 yılında, bir solukta okumuştum. 1536 yılında, Nagoya'da yoksul bir ailenin zayıf, çelimsiz çocuğu olarak dünyaya gelen Toyotomi Hideyoshi, işlevsel zekâsı, yaratıcı bilgeliği sayesinde Nobunaga Oda'nın başdanışmanlığına kadar yükselir. Nobunaga'nın ölümünden sonra Oda aşiretinin -fiilen- başına geçer. Kitami Masao'nun yazdığı ve T. Hideyoshi'nin yaşamöyküsünü anlatan bu etkileyici kitap, anlayacağınız tam da oyunun geçtiği döneme, ara sahnelerde izlediğimiz tarihi olaylara ışık tutuyor, okumanızı tavsiye ederim. Tarihi sevmeseniz bile zihninizde bir parça aydınlanma hissedeceksiniz.



Tür: Gerçek Zamanlı Strateji **Yapım:** Relic Entertainment **Dağıtım:** SEGA **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 36 TL (Playstore), 21 TL (Steam)
Yaş Sınırı: 18 **Dahası İçin:** companyofheroes.wikia.com/wiki/British

COMPANY OF HEROES 2:
THE BRITISH FORCES

KRALİÇE İÇİN! -NURETTİN TAN

Küçüklüğümden beri hayal meyal aklımda kalmış bir hatıradır; televizyonda haber sunucusu şunu söylüyordu: "*Son koloni de özgürleşti. Bugünden itibaren dünyada hiçbir koloni kalmadı sayın izleyiciler.*" Dedim ya çocuktum, o yüzden şurasıydı diyemeyeceğim, ama nihayetinde Büyük Britanya artık güneşin hiç batmadığı ülke lakabını kaybetmişti. "Güneşin hiç batmadığı ülke." Böyle diyorlardı İngiltere'ye, çünkü dünyanın her yerinde kolonisi vardı. Sınır işgallerinin yerini politik ve ekonomik içten kolonileştirmeye bıraktığı dünyamız artık ne kadar özgür, orası tartışılır. Ama *CoH2: The British Forces* oynarken nedense hep "Güneşin hiç batmadığı ülkeyiz lan biz" lafını hatırlayıp savaşa daha da gazlı bir şekilde asıldığımı söylemem lazım, hehe.

DÜŞMANA GEÇİT VERMEYEN ETTEN DUVAR

Amerikan birliklerinden sonra oyuna eklenen ordu İngiliz birlikleri oldu. "Ne özelliği var İngilizlerin?" derseniz dayanıklılıkları diyebilirim. Tarihte savundukları noktaları canlarını dişlerine takarak korumalarıyla ünlü İngiliz askerlerinin bu özellikleri oyunda da kendisini göstermiş. Eğer piyadelerinizi siper alarak savaştırırsanız normalden çok daha uzun süre dayanıyorlar ve daha seri ateş ediyorlar. Dolayısıyla bu size erken oyunda bir hayli avantaj kazandırıyor. Amerikalılar gibi hızlı çoğalarak Zerg gibi haritaya yayılmak yerine İngilizleri oynarken ayaklarınızın yere daha emin bastığını hissediyorsunuz. Nasılını anlatayım; siper alarak savaşırken kazandığınız dayanıklılık ve seri atış özellikleri sizi yavaş ilerlemeye ama –doğru oynarsanız– eninde sonunda düşmanın iradesini kırmanıza yarıyor. Assembly ve Universal Carrier ile destekleyebileceğiniz askerleriniz neredeyse etten bir duvar olup üzerlerine gelen düşmanı rahatlıkla savuşturabiliyor.

Assembly dediğim olay toprağın içine siper kazarak bir nevi kontrol noktası oluşturmak. Bu şekilde üzerinize yallah diye yalınayak gelen askerleri rahatlıkla indirebiliyorsunuz. Fakat başka noktaları da ele geçirmek zorunda olmanız veyahut diğer birliklerinize yardıma gitmeniz de gerekli. Askerler tabanvay kullanarak yavaş gidecekleri için dört asker taşıyabilen Universal Carrier bu noktada imdadınıza yetişiyor.

COH'TA YETENEK ATIŞI?

İngilizlerin motorize ekipleri çok sayıda değil ama elde olanları gayet etkili. *World of Tanks*'tan hatırlayacağınız Comet ve Sherman, savaş alanının demir yumrukları. Özellikle Sherman Firefly'a takacağınız eklentiyle düşman zırhlılarına ateş roketleri atarak vereceğiniz hasarı artırabiliyorsunuz. İşin eğlenceli kısmı ise bu atışın 'yetenek atışı' olması, çünkü ateşlemenin açısını siz belirliyorsunuz. Bu ne demek? Hareketli hedefleri tutturmak tamamen sizin yeteneğinize kalmış demek. Comet ise Alman tanklarıyla bile rahatlıkla baş edebiliyor. Karşı takımın ağır sanayisine karşı İngilizlerin Bofors QF 40mm Emplacement adlı topları tam bir katil fakat yerlerinden kıpırdatmak mümkün olmadığından kilit noktalarda yanlarında koruma tutmanız şart.

The British Forces oyuna yeni bir soluk getiriyor çünkü İngiliz birlikleri daha kontrole dayalı, az mikro yönetim isteyen, "savun - yavaş ilerle - işgal et" mantığını güdüyorlar. Piyasadaki belki de en kaliteli gerçek zamanlı strateji olan *Company of Heroes 2*'ye sonraki millet olarak ne eklenecek merakla bekliyorum. Japonlar?

DERİN TAKTİK

Birbirinden çetin ceviz piyadelerinizle nasıl oynayacağınız size kalmış. Ben genel olarak önce savunmayı kazanıp düşmanı saldırırken yorduktan sonra saldırmayı seçtiğim için kabuğuma çekilmeyi seviyorum. Ama "bu benim tarzım değil, en iyi savunma saldırıdır" diyorsanız gideceğiniz ilk geliştirme Bolster Infantry Squad olsun. Böylece grup içinde bulunan asker sayınızı artırabilirsiniz. Daha oyunun başında kafa göz girişmek isteyenlere önerilir.



Dar alanlardan tank geçirmeyi bir türlü sevemedim gitti.

Oradan sağ çıkan olur mu dersiniz? Cevap vereyim: Hayır.





Ateş roketleri bunlar efendim. Yetenek atışı gerektirdiğine bakmayın, düşman genelde hareket etmediği için alnının ortasına geçirebiliyorsunuz.



- İngiliz birimlerinin yenilikçi olması
- Yeni Kumandan seçeneğiyle çeşitlenen uzak mesafeli saldırılar
- Cilalanmış efektler

−

- İngilizler denge açısından sorun yaratmadığı için eksi bir yönü yok

9

SON KARAR

Relic, seriye beş yıllık bir ömür biçmişti. Bu süre içinde oyuna sürekli yeni görevler ve milletler eklenmeye devam edecek. İngilizler oyuna yeni bir soluk getirdi, Relic sözünü tutuyor.

○ **Tür:** Korku / Macera ○ **Yapım:** Bloober Team SA ○ **Dağıtım:** Bloober Team SA ○ **Fiyat:** 18 TL (Steam) ○ **Dahası İçin:** blooberteam.com

Bir gün böyle resimler yapacak bir atölye kuracağım, o zaman görün asıl siz beni.



LAYERS OF FEAR

BANA KORKUNUN RESMİNİ YAPABİLİR MİSİN? -ERİM BİLGİN

Bu yıl, büyük ölçüde *P.T.* sayesinde korku sektörü yeni bir konseptle tanıştı. Dar koridorlarda, yanıltıcı ev ortamlarında geçen, gerilimi yavaş yavaş birikerek gelen yeni bir korku oyunu türü. Daha önce *Amnesia* ve *Cthulhu* oyunları sanırım en yakın çizgiyi tutturan oyunlar olarak sayılabilirdi, fakat *P.T.*'nin sihirli olduğu kadar lanetli bir kuyrukluyıldız gibi belirip, herkesi hayran edip, akabinde sönüp yok olan ışığı, arkasında o estetiği görmek isteyen bir yığın oyun yapımcısı bıraktı.

Layers of Fear, işte bu yeni akımın en yeni ve iddialı isimlerinden biri. Henüz tamamlanmamış, fakat gittiği yön hakkında gayet iyi bir fikir verebilen erken erişim sürümünü bu ay sizler için yükleyip, birkaç korku dolu saat içerisinde bitirdim – ve tam sürümünü bekleme sürecimizde heyecanınızı körükleyebilirim.

DALI FALAN, DELİYMİŞ HEPSİ DİYORLAR

Ben de resim öğrencisiyim; tablo yapmak, adamakıllı bir sanat eseri dünyaya getirmek kolay iş değildir. Fakat henüz tablo yapmak uğruna aklımı yitirecek seviyeye ulaşmadım (ama boyayı inceltmek için terebentin yerine deterjan kullanmaya çalışmışlığım vardır). *Layers of Fear*'daki ana karakterimiz olan abi ise, bariz şekilde kafayı yakmış.

Cumhuriyet dönemi Türk edebiyatı eserlerini katleden modern dizi yorumlamalarında görmeye alışık olduğumuz büyük yalı türü evlerden birinde geçen *Layers of Fear*, ortam tasarımlarını başrole yerleştirmiş. Karakteriniz, deliliği ve oyunda ilerledikçe ortaya çıkan karanlık geçmişi alışıldığın dışında bir şey göstermiyor pek, fakat *LoF* için bu deliliğin arkaplanından ziyade kendisi daha önemli. Delilikten kaçamıyorsunuz; amacınız da kaçmak değil, birlikte yaşamayı öğrenmek. Fakat tüm algılarınız size ihanet ederken neye güvenebileceğinize dair tüm yanılsamalarınızı ortadan kaldırıyor oyun.

Temel mekanik, yalnızca video oyunlarında tam olarak hakkı verilebilecek türden yanılsamalar ve değişen ortamlar üzerine kurulu. Mesela bir noktada kapıdan geçip bir odaya giriyorsunuz. Fakat etrafınıza bir bakıyorsunuz ki, küp şeklindeki odanın her yanı dümdüz duvarlarla örülü. "Bari odadan çıkayım" diye arkanıza döndüğünüzde, içeri girmek için kullandığınız kapının da yok olduğunu görüyorsunuz. Tekrar arkanızı döndüğünüzde ise, demin duvar olan yerlerde uzun koridorlar belirebiliyor. Bunlar maalesef son derece çizgisel şekilde kurulu gelişmeler, fakat yine de gayet etkileyiciler. Bu tür şaşırtmacalar üzerine kurulu atmosferi de çok başarılı bir şekilde kuruyor oyun. Birkaç noktada, gerçekten sesli olarak "vay be, işte bu abi, işte bu!" dediğimi belirtmem lazım.

BELKİ ŞURADA KÜÇÜK BİR CANAVAR VARDIR

LoF modern AAA stüdyolarından görmeye alışık olduğumuz çizgiye gayet güzel yetişebilmiş. Sanırım bu "görsel-animasyon-tasarım-ses" gibi prodüksiyon etmenleri tarafında oyunla ilgili tek potansiyel sıkıntım, seslendirmeleri. İster istemez *P.T.* ile kıyaslıyor olduğumuz için, *LoF*'un çok da kötü olmayan, ama bir oyun oynamakta olduğunuzu yine de hissettiren seslendirmeleri atmosferi biraz kırabiliyor. Biraz fazla teatral ve klişe kaçtıklarını düşünmeden edemedim.

Dolayısıyla orijinal bir atmosfer, harikulade tuzaklar, ilginç korku öğeleri ve idare edecek kalitede bir hikâye var *LoF*'da. İleriki sürümlerinde VR desteği de eklenirse bundan acayip fayda sağlayacağını düşünüyorum. Bakalım nasıl bir yönde devam edecek kanlı fırça darbeleri.



- Teknik ve estetik olarak görseller
- Muhteşem ortam değişimleri



- Çok çizgisel kurgu
- Korku anlayışı hep aynı
- Yeterince tehlikede hissettirmiyor



SON KARAR

Birkaç eksiğini giderir, oyuncuyu hikâye sürecine biraz daha dahil eder ve bir de VR desteği getirirse tadından yenmez. Bekleyip görelim.

Tür: Gizlilik / Aksiyon **Yapım:** Pinokl Games **Dağıtım:** tinyBuild **Fiyat:** 21 TL (Steam) **Yaş sınırı:** 16 **Dahası için:** tinybuild.com/partyhard







Ev ev değil, malikane resmen. Bizim abi nerede yaşıyor yahu?

PARTY HARD

KOMŞULUK ÖLDÜ! -ERİM BİLGİN

Üst kat komşum okuyorsa, öncelikle bu yazıyı ona ithaf etmek isterim. Parti yapmayı ben de severim, müziğe bayılırım, beceremiyor olsam da dans etmekle de bir problemim yok. Ama bütün bunlar, hafta içi gece saat 12'den 4'e kadar devam edince, insanın BİRAZCIK sinirine dokunabiliyor. İnsan gibi uyarınca dinlemeyenlere de, anladıkları dilden konuşmak gerekiyor.

Gürültücü komşumla aramızda geçenler bayağı renkliydi ama çok şükür *Party Hard*'daki adamın yaşadıkları kadar değil. Etrafındaki partilerin gürültüsü yüzünden uyuyamayan bir adamın, eline ekmek bıçağını alıp ortalığı talan edişiyle alakalı bir oyun olduğunu görünce derhal *Party Hard*'ın üzerine atlamış olmam, belki de komşumu kurtaran şey olmuştur, bilemiyorum.

BİZDE HIZ BİTMİŞ, ANNEM BİR FİNCAN RİCA ETTİ

İtiraf edeyim, *Party Hard*'ı ilk olarak tamamen dış görünüşüyle değerlendirdim. Çünkü eminim hepimiz aynı şeyi düşünmüşüzdür: Dışarıdan bakınca, karşımızda tam bir *Hotline Miami* klonu gibi görünüyor. Öyle olsa da kötü olmazdı, ama *Party Hard*'ın kendine has bir çizgi tutturmuş olduğunu keşfetmek daha bir güzel.

Bu oyunu sanırım en iyi "*Hotline Miami* stiliyle *Hitman*" olarak özetleyebilirim. Bu defa chiptune müziklere, tepeden bakışlı rengarenk piksel görsellere ve katliam temasına takılmayın, elimizde gayet metodik ve sabır işi bir oyun var. *Hotline*'dan farklı olarak da, olay refleksinizden ziyade sabrınızda bitiyor.

Ana karakterimiz son derece ağır hareket eden, elinde sadece bir ekmek bıçağıyla bölümlere başlayan bir abimiz. Bölümler genelde 40-50 civarı particinin içine tıkılı olduğu alanlarda geçiyor ve etrafınızdaki tuzaklara, gizlenme noktalarına ve cesetleri saklayabileceğiniz bölgelere dikkat ederek kimseye görünmeden bölümdeki herkesi temizlememiz gerekiyor.

Bölümlerin içinde gerçekleşebilen çeşitli senaryolar ise o kadar çeşitli ki hiçbir oyuncu bir başkasının deneyimini birebir yaşamayacaktır diye tahmin ediyorum. Bölümlerdeki bazı detayların her oynayışınızda rastgele değişiyor olması dışında, katliamınızı gerçekleştireceğiniz bölgelerdeki neredeyse her şeyi potansiyel bir tuzağa dönüştürebiliyorsunuz. Ocaklar patlıyor, hoparlörler yanıyor, dolaplar devriliyor, elektrik kutularından sarkan kablolar ıslak zemine değerek milleti rosto yapıyor... Bütün bunları ayarlamalı, dikkatleri üzerinize çekmemeli, çekerseniz de olay yerine gelen polis, itfaiye ve ilkyardım ekiplerine yakalanmamalısınız. Anahtar nokta her zaman, yavaş hareket hızınız. Bir alarm durumunda neredeyse herkes sizden daha hızlı hareket ettiği için, adımlarınızı önceden planlamak zor olabiliyor. İleride alternatif karakterler ve silahlar açıp oynanışı biraz değiştirebiliyorsunuz, fakat ana mekanikler her zaman aynı.

YETER ARTIK, GECENİN KÖRÜNDE UPTIS UPTIS!

Bu iki taraflı bir eleştiri: Bir yandan, çalan 8-bit chiptune müzikler çoğunlukla gayet başarılı. Diğer yandan, hepsi de çok kısa süren, sürekli başa alarak aynı kısa melodiyi bazen 30-40 dakikalık görevler boyunca omurilik soğanınızın dibine kazımak suretiyle sizi delirten parçalar. Yani müzik güzel ama kısa ve çok tekrar ediyor. Bunu kağıt üzerinde ciddi bir problem gibi algılamayabilirsiniz, fakat öyle. Şimdi düşünüyorum da, belki de bu yapımcıların bilerek yaptığı bir şeydir? Oyunda partinin müziğinden rahatsız olan bir adam isek, belki öyle hissetmemiz için, bilerek— Hayır hayır! Durumun kötü ses tasarımından kaynaklandığına gayet eminim, zorlamaya gerek yok...



- İşler yolunda gittiğinde verdiği ufak tatmin hissi
- Sevimli görsel tat
- Rastgele bölümler ve ek karakterlerle oynanabilir haritalar



- Delirtici müzikler
- Beyinsiz yapay zekâ
- Aşırı yavaş karakter hareketi



SON KARAR

Tutturmaya çalıştığı tatların her biri başka oyunlarda misliyle başarıldığından, Party Hard'ın delirtici yavaşlığına katlanmak istemeyebilirsiniz.

Tür: TPS, Hayatta Kalma **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom **Yaş sınırı:** 18 **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital Fiyatı:** 89TL (PS Store)
Dahası İçin: tinyurl.com/ogz-96-rev2


Ne olmuş, ben tavana dokunamıyor olabilirim. Ne bu artistlik şimdi?



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

DOKUN BANA -ENİS KİRAZOĞLU

Aaa, bizim bir Vita'mız vardı değil mi?! Vallahi aklımdan çıkmış. Sağ olsun *Resident Evil: Revelations 2* geldi de bu küçük, bu haylaz, bu "zeki ama çalışmıyor" el konsolunun varlığını hatırladık. Buradan Sony'ye tekrar Vita için teşekkür etmek istiyorum. Nerede ulan Vita oyunları?! He, nerede?!

Öhöm, neyse. Vita için serzenişimizin doğru yeri burası değil. Çünkü sıra ona gelene kadar serzenişte bulunacak neler neler var elimizde... Bu üç noktanın yerine ne geleceğini söylememe gerek yok sanırım.

MİNİK KAFALAR

Resident Evil: Revelations 2'yi bundan birkaç ay önce incelemiştik. Hatırlamayanlar için kendisinin ana serinin bir spin-off'u olduğunu belirtelim. Toplamda beş bölümden oluşan oyunun Vita sürümü için tüm bölümleri toplanmış, tam sürümde bulunan iki ekstra bölüm de oyunun bu sürümüne dahil edilmiş.

Bunun dışında kendisi birkaç ay önce oynadığımız *Revelations 2*'nin temel özellikler açısından bire bir aynısı. Hikâyesi gayet tatlı. Fakat Vita sahiplerinin farkında olması gereken ufak tefek oynanış sıkıntıları var. Birincisi, inanılmaz fps düşüşleriyle kendini aşmış bir oyunla karşı karşıyayız. Zaten oyunu ortalama 20-25fps'de oynuyoruz, bir de üstüne aksiyon esnasında anlık olarak 15'i görebiliyoruz. Harika değil mi?

İkinci sorunsa yükleme süreleri. Maalesef yıllar öncesinin *Resident Evil* günlerini mumla (el feneri de olur) aratacak kadar uzun süre bekletiyor *Revelations 2*'nin Vita sürümü. Oyuna girene kadar illallah edip oynamaktan vazgeçebilirsiniz. Benden söylemesi.

Bu sabır testini geçseniz de sorunlarınız bitmeyecek. Zira hâlâ karşımızda oynamaktan keyif alacağımız bir oyun bulunduğunu söyleyemem. Claire ve Barry bölümleri şeklinde iki farklı patikadan akan oyun, Barry kısımlarında teklemeye devam ediyor. Fakat aksiyon anlarının fena olmaması, hikâyenin bir şekilde sizi sürüklemesi, ara ara da olsa atmosferin gerilim dolması sebebiyle *Revelations 2*'ye bir şans verebilirsiniz. En azından ben veriyorum. Neden? Zombilerin nur yüzü sebebiyle değil tabii ki. Çünkü Vita'da oynayacak başka bir şey bulamıyorum!



- Hikâye sürükleyici
- Işıklandırma eksiği olsa da grafikler hiç fena değil
- Clarie bölümlerinin atmosferi sağlam

−

- Yükleme süreleri çok uzun
- Düşük fps'ye mahkumuz
- Kısacası, optimizasyon sıkıntılı
- Barry bölümleri oyunun akışını bozuyor

5+

SON KARAR

Vita'da oynayacak hardcore bir şeyler arıyorsanız deneyebilirsiniz. Fakat fps sorunlarını göz ardı etmeyin.





« Tam bu noktada oyunda fps düşüşleri başlarsa, siz de delirmez misiniz?




○ **Tür:** RYO ○ **Yapım:** BioWare ○ **Dağıtım:** Electronic Arts ○ **Kutulu Fiyatı:** - ○ **Dijital İndirme:** Origin (15 pound) ○ **Yaş Sınırı:** +18
○ **Dahası İçin:** dragonage.wikia.com/wiki/Trespasser

Engizisyonun gerekliliğinin sorgulanacağı toplantıya davetliyiz. En azından mersaim düzenlemişler, saygıda kusur etmemişler.

DRAGON AGE INQUISITION TRESPASSER

NE YOLCULUKTU BE ! -ÖMER AKDAĞ

Yeter lan yeter! Muhteşem dedim! BioWare'in yaptığı en iyi iş dedim! Dinletemedim! Ofiste kimseye *Dragon Age: Inquisition* oynatmayı başaramadım! Kimseyle oyunun sonuyla ilgili teori muhabbetleri çeviremedim! Spoiler vermemek için kasım kasım kasıldım! Ama yeter! Buraya kadar! Spoiler duymak istemiyorsanız depar atarak uzaklaşın!

O nasıl bir oyun sonuydu be arkadaş! Normal sondan bahsetmiyorum elbette, credits yazılarından sonraki sahneden bahsediyorum. Gariban bir elf büyücüsü diye yanımıza aldığımız, sürekli hüzünlü bir yüz ifadesine sahip, hani diğerlerinin yanında biraz da silik bir karakter gibi gözüken Solas meğer göründüğünden "birazcık" daha fazlasıymış: Kadim elflerin tanrılarını ruhlar düzlemi Fade'e hapseden ve elf ırkının insanların kölesi haline gelmesine neden olan "hain" tanrı Fen'Harel'in, yani Dread Wolf'un ta kendisi. Hatta oyundaki baş düşmanımız Corypheus'a gücünü veren kişi de ondan başkası değilmiş.

Ama yolculuğumuz boyunca Solas'ı az da olsa tanıma şansımız olmuştu ve Fen'Harel, elf efsanelerinde lanetlendiği gibi biri de değildi. Elf ırkına sonsuz bir sevgi besliyordu ve kadim tanrıları hapsettiyse bunu kendince doğru bir sebeple yapmış olmalıydı. Ama nasıl ve neden? Tanrıları hapsettikten sonra neden uykuya yattı? Neden uyandı? Uyanıp da o kudretli ırkının perişan halini görünce bu konuda ne yapmayı planladı? Engizisyon'a neden katıldı? Yaşayanlar düzlemindeki son elf tanrısı Mythal'ı, yani bizim Morrigan'ın üvey annesi olarak bildiğimiz Flemeth'i neden öldürdü? Ya da Flemeth isteyerek mi kendisini feda etti? Ya da öldü mü gerçekten? Sorular… Binlerce teori… Son derece açık uçlu bir oyun sonu…

BÜTÜN DEĞİL AMA BAZI CEVAPLAR

Trespasser, yani *Dragon Age: Inquisition*'ın üçüncü ve son hikâye DLC'si, ana oyunun iki yıl sonrasında geçiyor. Bir tarafta Thedas, onu



Seni özleyeceğim Engizitörüm...







Solas'ın sorularına nasıl yanıtlar vereceğiniz sonraki oyuna mutlaka etki edecek.

tehdit eden Corypheus'tan kurtulmuştur ve Engizisyon gibi büyük bir askeri gücün barışın hüküm sürdüğü topraklardaki gerekliliği sorgulanmaktadır. Diğer tarafta ise Fen'Harel'in yeniden Thedas'a döndüğüne dair söylentiler yayılmaktadır ve güçlü bir Qunari istilası tehdidi ortaya çıkmıştır.

Dediğim gibi, *Trespasser* son hikâye DLC'si. Yani *Dragon Age: Inquisition* mevzusu *Trespasser*'la resmen sonlanmış oluyor. Peki yukarıda Solas'la ilgili sorduğum bütün sorular yanıt buluyor mu? Hayır. Ama bazıları buluyor. Zaten Fen'Harel'in işin içine girmesi *Dragon Age* lore'u içerisinde fazla önemli bir şey, o mevzuyu bir DLC ile kapatmaları mümkün değil, mümkün olsa da kapatmazlar zaten. Bundan sonraki ana *Dragon Age* oyunumuzun teması belli kısacası. Yine de *Trespasser*'ın fragmanını izlediyseniz görmüşsünüzdür; Solas'la yeniden karşılaşıyoruz, bazı yanıtlar alıyoruz. *Dragon Age* lore'unu az çok takip ediyorsanız bu önemli.

BİR DLC NASIL OLMALIDIR: 101

Trespasser sadece bu açıdan çok iyi bir DLC paketi de değil ayrıca. Önceki iki paket yeni bölgeler ekliyordu, oraları keşfediyorduk vs. Ama burada ana hikâye devam ettiğinden dolayı zaten bir kere heyecan içinde oynuyorsunuz. Bundan mütevellit çok da sinematik bir DLC *Trespasser*. *Dragon Age: Inquisition*'ın en tatlı yanlarından biri de sinematikliği değil miydi?

Ve tabii bir de önceki DLC'lerde ekip üyeleriyle pek de içli dışlı olmuyorduk ve bu, oyunun ruhundan bayağı bir şey götürüyordu. Burada ise resmen ana oyunu oynadığım zamanları, Skyhold'da dolaşıp bizim tayfayla muhabbet ettiğim günleri yeniden yaşadım. Varric yine Cassandra'yı trollemiş, Cullen kendisine bir köpek bulmuş onunla uğraşıyor, Josephine "çok streslisin gel biraz opera izleyelim" diye bizi iğrenç bir operaya götürüyor, Vivienne'le spaya gidiyoruz (gerçekten)… Yine çok güzel hazırlanmış bir sürü sahne, çok iyi yazılmış bir sürü diyalog... BioWare'i sevme nedenlerimin en başında zaten yazdıkları karakterler ve onlarla girebildiğimiz etkileşimler gelir. *Trespasser* da BioWare'in bu konuda en iyi olduğu oyunun, bu en iyi olduğu yönlerinin daha fazlasını veriyor. Daha ne olsun!

Zaten ana oyunu oynamayanları yazının başından kovdum. Sen, sevgili *Dragon Age: Inquisition*'ı bitirmiş dostum, *Trespasser*'ı kesinlikle oynamalısın.



- Ana oyunun devamını konu ediniyor
- Sinematik tarafı başarılı
- Ekiptekilerle bolca etkileşime girme şansı
- Hem bazı yanıtlar vermeyi hem de daha fazla gizem yaratmayı başarıyor
- Bir sürü yeni bard şarkısı

—

- En fazla 8 saat sürüyor

8+

SON KARAR

Inquisition'ı seviyseniz Trespasser'ı da seveceksiniz. Sıradaki Dragon Age oyununa çok şık bir pas atarak Inquisition macerasını bitiriyor.




DRAGON AGE INQUISITION
DÜNYANIN EN İYİ OYUNU MU?

Değil tabii. Hiçbir oyun için "dünyanın en iyi oyunu" demek doğru olmaz neticede. Ama naçizane fikrimce en iyilerden biri.

Okuyacağınız satırlar ikinci bir *Dragon Age: Inquisition* incelemesi olmayacak elbette. Amacımız *Trespasser*'ın ardından bütünüyle kapanan *DAI* sayfasının sonuna sadece bir iki not düşmek. Zaten 2 sayfa *Inquisition*'ı anlatmaya nereye yetiyor… Harika yazılmış bir hikâye, sinematik bir anlatım, insanın bağ kurduğu karakterler, dopdolu ve güzeller güzeli bir oyun dünyası… BioWare'den bahsediyoruz. Adamlar zaten bu işin uzmanı ve *DAI* de bütün yeteneklerini ve tecrübelerini sonuna kadar değerlendirdikleri oyun.

Ama dediğim gibi buraya oyunu övmeye gelmedim (yani kısmen belki ^_^), *DAI*'nin hakkının biraz yendiğini düşünüyorum ve ben de her fanboy gibi oyunumu savunmak durumundayım. Hakkı yendi derken tabii ki *DAI* 130'dan fazla Yılın Oyunu ödülü aldı ve BioWare'in şimdiye kadar en çok satan oyunu oldu. Ama kaç sattığı açıklanmadı. Tahminimce bir *The Witcher 3*'ün yarısı kadar bile satmamıştır ve bazı açılardan biraz haksız eleştiriye uğradığını düşünüyorum.

Mesela bu eleştirilerin başında oyunun yenilikçi olmaması gelir. Oyunlardaki bu yenilik arayışına biraz gıcığımdır doğrusu. Yenilik kötü bir şey olduğundan değil ama son 10-15 yılda kaç oyun gerçek anlamda bir yenilik getirdi, onu sorarım. Bazı oynanış mekanikleri alınıp farklı şekilde yapılan oyuna uyarlanıyor ya da farklı türlerden mekaniklerle türler birbirinin içine geçiriliyor. Bir oyunda gördüğümüz bir şeye şaşırıyorsak çok çok büyük ihtimalle o şeyin var olduğu daha önceki oyunlara rast gelmediğimizdendir.

Mesela *ZombiU*'yu düşünün. Ölünce başka karakterle baştan başlama mevzusu otuz yıldır roguelike türünde olan bir şeydi. Ama o mekaniği alıp gelişmiş grafiklere sahip bir zombi kıyameti FPS oyununa güzelce yedirmişti yapımcılar. Benim o durumda "E bu mevzu roguelike'larda zaten vardı, kopya çekmiş bu oyun, hiç yenilikçi değil" dememi beklemeyiniz. O mekaniği orada kullanmak ve iyi bir şekilde kullanmak başarıydı. Yeniydi. Tebrik etmek gerekir.

DAI de mesela DVO'lara çok benzemekle eleştirildi. Yani kanımca DVO'ya benzemek kötü bir şey değil. Savaş sistemi yalnızca fazla alışıldık gelebilirdi ama orada da sunduğu bir sürü karakter sınıfı, aksiyon ağırlıklı oynanışı, bir sürü yetenek ve büyü ve de taktik kameraya geçebilme seçeneğiyle yeterince taze bir hissiyat verebiliyordu.

"Çok DVO olmuş" hap gibi alınabilecek ve üstüne çok düşünmeyi gerektirmeyecek bir önerme olduğundan çok kişi oyundaki sisteme burun kıvırdı ama oynanışa önyargısız girdiğinizde dövüş sistemi de hayli keyifliydi yahu *DAI*'nin.

UNUTULMAZ ANLAR

Bir de bence asıl yenilik nedir biliyor musunuz? Hikâyeyi kendine özgü bir şekilde anlatabilmek, bolca orijinal bölüm sunabilmek, çok acayip karakterler yazabilmek gibi şeyler… *Dragon Age* serisinin kendine ait bir tonu var, *DAI* de hikâyesini bu tonla bezeli bir şekilde anlatıyor. Sıkıntı yok. Onun dışında cidden harika bölümleri vardı be *DAI*'nin. Politika ve aksiyonun bir arada olduğu The Game bölümü, Well of Sorrows'un olduğu gizemli elf kalıntıları bölümü, geçmişe gittiğimiz bölüm… Aklıma kazınan çok olay, çok mekân var. Bir de acayip karakterler dedim ya… Maker aşkına başka bir oyunda Cole veya Sera gibi bir karakter gördünüz mü? Chaotic Good kavramının çok enteresan yorumlamalarından çıkan, inanılmaz zekice yazılan iki karakter. Yenilik mi diyordunuz? Cole ve Sera'ya bakmanız yeterli. Sırf bu süper orijinal karakterler de değil öne çıkarmak istediğim. Atıyorum; Cassandra. Paladin arketipinden yola çıkılmış, daha önce benzerlerini gördüğümüz bir karakter tipi. Ama böyle bir karakter daha önce bu şekilde anlatılmadı, diğer karakterlerle bu şekilde etkileşime girerken izleme fırsatımız olmadı.

Belki RYO severlerin tepkisini çekebilecek bir fikirciğimi daha paylaşmak istiyorum. *Divinity: Originial Sin* ve *Pillars of Eternity*'nin *DAI*'den daha saygın ve daha kaliteli görülmesi durumu vardır ya, işte ben ona pek katılmıyorum. *DAI* bu ikisinden daha üst seviyede bir oyun.

Çok biliyormuş gibi konuşmayayım gerçi, *Divinity: Original Sin*'i sonuna kadar oynamadım ama hani *Pillars of Eternity*'yi de ayıla bayıla oynadım ve bitirdim. Gerçekten her açıdan muhteşem bir oyundu ve eminim ki *Divinity: Original Sin* de onunla aynı seviyede kaliteli bir yapımdır. Ama bu ikisi ve *DAI* arasında önemli bir fark var: Para. *DAI* büyük bütçeli bir oyun.

ROL YAPMANIN MALİYETİ

Diyebilirsiniz ki "Bir oyunu daha üst seviye yapan maliyeti midir?" Hayır, çoğu durumda öyle değildir. AMA… İki oyun birbirine denk kalitedeyse, işte o zaman para ve bu paranın ne derece iyi değerlendirilmiş olduğu önemli bir hale geliyor. Şöyle söyleyeyim; muhteşem güzellikteki büyülü bir ormanda izometrik bir kamera açısıyla gezmek ve direkt üç boyutlu olarak gezmek

« Cassandra… Güvenilir bir Paladin ve Varric'in aşk romanlarının gizli hayranı…


Derler ki Cullen o gün bu gündür kayıp kıyafetlerini arıyor...





bence bir değil. İzometrik kamera belki "rol yapma hissiyatı" olarak oyuna çok şey kazandırıyor ama o açıdan bakarsanız metin tabanlı bir RYO, rol yapma hissiyatına daha da fazla şey kazandırıyor. Bir oyunun kalitesini değerlendirirken, yine şahsi naçizane kanaatimce, oyuncuya kendi hayal gücüyle doldurması için bırakılan alanlardan ziyade direkt olarak oyuncuya sunulan şeyler daha önemlidir.

Şöyle bir örnekle daha açıklamaya çalışayım; iki müthiş orijinal karakter arasında geçen muhteşem yazılmış bir diyalog düşünün. Bir oyunda bu diyalog yukarıdan baktığınız iki karakter arasında yazı ve belki seslendirmeyle geçiyor. Diğer oyunda ise o diyalog için sahne yönetiminden dramatizasyona, müzik yönetiminden hareket yakalama teknolojisine bir sürü element devreye girmiş. Eğer ilki daha değerli diyorsanız, saygılar, ama ben derim ki ikincisi daha değerli ve oyunun topyekûn değerini daha yukarı taşıyor.

Yani bu karşılaştırmayı yaparken genel olarak söylemek istediğim; *PoE* de, *D:OS* de bütün oyun içi elementler göz önüne alındığında *Inquisition* ile denk oyunlar ama *DAI* yapmaya çalıştığını daha fazla para harcayarak yaptığı için daha üst seviyededir diye düşünüyorum.

Diyeceksiniz ki "Tamam, tam bir fanboysun ve *DAI*'yi öve öve bitiremedin. Peki neden o kadar ses getirmedi o zaman?" Burada da çok çok çok çok önemli bir kavram devreye giriyor: Pazarlama.

BIOWARE'İN HALLERİ

The Witcher 3'ü işin içine katarak bir değerlendirme yapmak istiyorum. İki oyunu karşılaştırmaya pek niyetim yok. Kanımca çok farklı yanlarıyla ayrışan ve ön plana çıkan, denk kalitede yapımlar. Birisinde dünyanın en karizmatik karakterlerinden birini yönetirken ötekinde kendi karakterinizle oynuyordunuz; birisi daha kişisel bir hikâye üzerinden giderken diğerinde dünyanın gidişatını etkileyecek politik bir konumdaydınız; birisi müthiş düşman tasarımları ve tok bir aksiyon sunarken diğeri ekip tabanlı ve çeşitliliğin sonu gelmeyen bir oynanış sunuyordu vesaire vesaire…

TW3'ün *DAI*'den çok daha iyi bir oyun olduğunu düşünüyorsanız elden saygı duymaktan başka bir şey gelmez. Ama dediğim gibi, ben ikisinin aşağı yukarı denk olduğunu ve *TW3*'ün başarısında CD Projekt RED'in çok doğru bir pazarlama stratejisi uygulamasının etkisinin inanılmaz fazla olduğunu düşünüyorum.

Her şeyden önce CDPR çok olumlu imaja sahip bir firma. Yaptıkları kaliteli oyunlar bir tarafa genel şirket politikalarıyla da bunu sonuna kadar hak ediyorlar. BioWare ise *DAI*'den önce, ruhunu EA'e satmış, *DA II* gibi vasat bir oyun ve *Mass Effect 3* gibi sonu neredeyse bütün oynayanlar tarafından fiyasko olarak görülen bir oyunla imajını paramparça etmiş bir firma olarak algılanıyordu. Bir sürü oyuncu BioWare'in bir daha dev bir klasik çıkaramayacağını düşündüğünden ne yapılırsa yapılsın *DAI*'ye uzak duracaktı.

Bunun da ötesinde hepimiz *TW3*'ü deli gibi bekliyorduk. Peki bir sorun kendinize; neden bekliyorduk? *TW 2*'nin hikâyesinin devamını çok merak ettiğimiz için mi? Hayır. İnanılmaz, aşmış bir oynanışla karşılaşacağımız için mi? Hayır. Arkadaşlar, çoğu insan itiraf etmez ama bence kabullenmekten zarar gelmez; reklamlar satın alma kararımızı çok net etkileyebiliyor. Daha doğrusu, oyun dünyası tarafından bakarsak; fragmanlar.

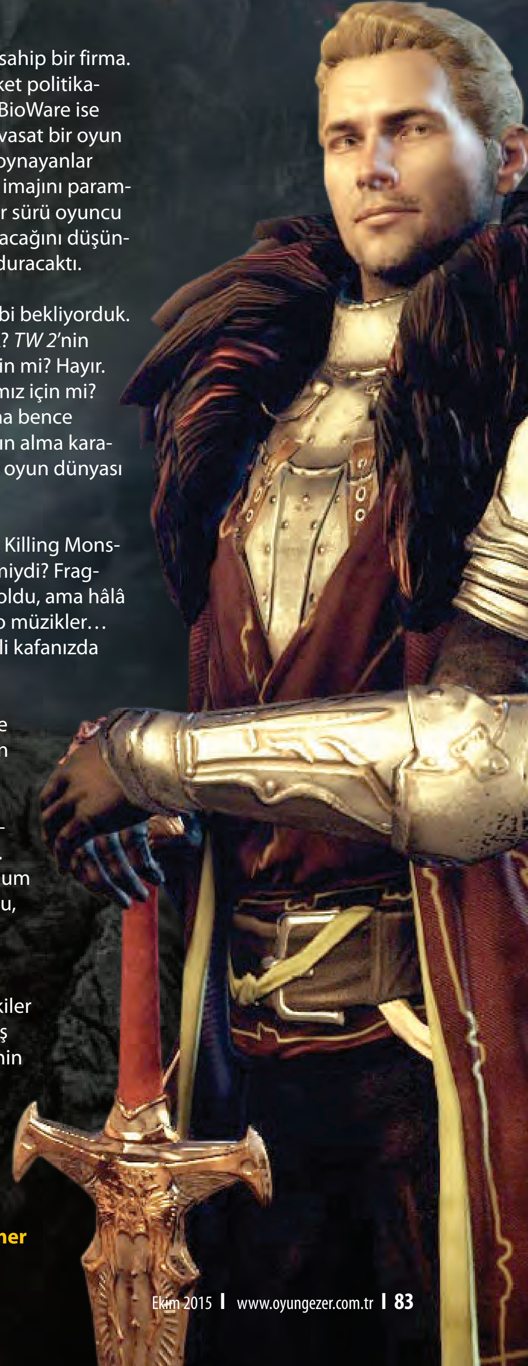
TW3'ün o Sword of Destiny fragmanı… O Killing Monsters fragmanı… Hakikaten inanılmaz değil miydi? Fragmanlar çıkalı yıllar oldu, oyunu bitireli aylar oldu, ama hâlâ daha açıp açıp izlerim canım çektikçe. Hele o müzikler… *TW3*'ün çıkış tarihi yaklaştıkça sizin de sürekli kafanızda dönmedi mi ~heleley heleleleley~ diye?

Peki ya *DAI*? 1 tane bile fragmanını iki kere seyretmedim. Oyunun çıkış tarihi yaklaşırken "oynasam mı, oynamasam mı?" diye düşünüyordum. Gaza gelmemiştim. Çok şükür ki oynamaya karar vermişim ama bu kararı vermemin sebebi EA'in pazarlama ekibi değildi. *Dragon Age* markasına ve BioWare'e duyduğum sevgi ve iyiye gitmelerine duyduğum umuttu, o kadar.

Pek rakamsal temelleri olmayan şöyle bir önermede bulunayım mesela; *TW3*, *DAI*'ninkiler ayarında fragmanlarla tanıtılsa CDPR bu satış rakamlarını rüyasında görürdü. *TW3* ve *DAI*'nin ses getirme seviyelerindeki farklılık bence fragmanların oyun dünyasındaki etkisine en güzel örnek.

Sonuç olarak… İyidir ya *DAI*…

Oynamadıysanız oynayın bence ^_^ **-Ömer**



ONIKIRA DEMON KILLER

GERÇEK SAMURAYLIK BU DEĞİL

-EREN ERYÜREKLİ

Yanlamasına gittiğimiz ve önümüze geleni patakladığımız oyunlara olan zaafım sayesinde Erken Erişim zamanlarından keşfettiğim *Onikira* nihayet çıkışını yaptı. Fakat oynadığım (daha doğrusu oynayabildiğim) süreçte şu düşünce hiç aklımdan çıkmadı; "keşke biraz daha beklenseymiş".

Lafı hiç uzatmadan diyebilirim ki oyun aslında zevkli, silahların kullanımı ve düşman çeşitliliği gayet yeterli. Adamımız Jiro'nun hareketlerini yaparak Edo dönemi usulü yeraltı dünyası şeytanlarını doğramak görsel olarak tatmin edici. Tabii, öncelikle kayıt dosyanız bozulmaz, kare oranı





düşüşleriyle oyun yavaşlamaz veya kesişlerden topladığınız puanlarla aldığınız hareketleri oyun tanıyıp da size yaptırırsa.

Dragon's Crown, *Muramasa Rebirth* gibi oyunların hayranı olarak *Onikira*'yı hevesle bekliyordum aslında. Fakat bahsettiğim affedilmez bug'lar ve bazı kötü bölüm tasarımları oyundan aldığım zevki epey düşürdü arkadaşlar. Size de şu haliyle öneremiyorum, ama takipte kalın. Zira atmosferi, oynanışı hiç kötü bir oyun değil. Sadece birkaç ay daha üzerine çalışılması gerekiyor. Öyle ki; son boss dövüşünde girilen bir bug'dan yeniden başlatma dışında kurtuluşunuz yok, veya yağmur alev gibi efektli sahnelerdeki performans düşüşleri havayı bozuyor. İşin kötü yanı, bu bug'lar oyunun erken erişim zamanlarından beri şikayet edilen durumlardı, ama ne yazık ki düzeltilmemiş.

Bu sebeplerden dolayı beat em-up severler şimdilik *Onikira*'ya dokunmasın ve *Mighty No.9*, *Cuphead* gibi oyunları beklesin, zira bu samurayın yaraları kolay kolay sarılacak gibi değil.

win



- Harika görsellik
- Keyifli dövüş sistemi ve silahlar
- Bazı zekice bölüm tasarımları



- Kötü bölüm tasarımı
- Kayıt dosyalarının bozulması
- Genel olarak tüm bug'lar
- Oynanışı baltalayan performans düşüşleri
- Sıradan hikâye

5+

SON KARAR
Hatalarla dolu olmasa çok eğelenebilirdim kendisiyle, ama maalesef.

Tür: Aksiyon / Platform **Yapım:** Digital Furnace Games **Dağıtım:** Merge Games, Headup Games **Dijital İndirme:** 22 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** onikira.com

PAINTERS GUILD

RESMİNİZİ KAÇ PİKSEL ALIRDINIZ?

-EREN ERYÜREKLİ

Sim oyunları ile pek ilgim alakam olmamasına rağmen sevgili Sarp'ın bana önerdiği bu minik oyuna henüz ilk ekranından içim ısındı. Mona Lisa'yı ressamın gözünden gördüğümüz bu ana menü ekranı bile oyunun samimi ve naif havası hakkında ipucu veriyordu.

Resimle alakalı olan herkesin kaçınılmaz olarak öğrenmesi ve incelemesi gereken Rönesans döneminde geçiyor oyunumuz. Olayımız basit. Siz mütevazı şartlarda bir atölyesi olan 5-10 piksellik bir ressamsınız ve resim yapıp satarak büyümeye çalışıyorsunuz. Zamanla yanınıza aldığınız çıraklara işi öğretiyor ve günü geldiğinde dükkânı onlara devrediyorsunuz. Önceleri mahallenin bakkalı, manavı gelip resim sipariş ederken, prestijiniz arttıkça amiraller, kraliçeler vb. gelip resim istemeye başlıyor. Zamanla böyle böyle kendi hikâyenizi yazıyorsunuz ve ressamlarınızla duygusal bir bağ kuruyorsunuz.

Örneğin bir keresinde atölyenin ustası hasta yatıyor, bir çırak çılgınca resim yetiştirirken, öbürü artık tinerden ölmüş bir halde boya karıyor. Resmi yapanın uykusu geliyor ve ben öleceğini bile bile ustayı yataktan kaldırıp çırağın yanına oturtup resmi son anda yetiştiriyorum. Tabii çok geçmeden usta hakkın rahmetine kavuşuyor ve cenazesine de 895 kişi katılıyor. Oradan gelen parayla da yeni çıraklar alıyor ve devam ediyorum.

Fakat tüm bu güzel mekanikler kısa sürede tekrara bağlıyor ve gereksiz stres yaratmaya başlıyor. Bu hisse kapılınca oyunu kapatın derim, zaten yine döneceksiniz bir süre sonra. Sarp, yaktın beni yahu. :(

Küçük, sevimli ve dönem hakkında hafiften de bilgilendirici bir oyun *Painters Guild*, ucuzladığında bir tane kapın ve en şahanesinden bir atölye yaratmanın tadını çıkarın.



win



- Kendine fena bağlıyor
- Bıdı bıdı ressamlarınızla duygusal bağ kuruyorsunuz
- Oyun ilerledikçe kendi hikâyenizi yazıyorsunuz



- Fazla tekrara dayalı
- Az sayıda oyun mekaniği
- Gereksiz stres yaratabiliyor
- Pahalı fiyat

7

SON KARAR
Günlük rutinden sıkılanlara Rönesans ressamlarının rutini eğlenceli gelebilir.

Tür: Simülasyon / Strateji **Yapım:** Lucas Molina **Dağıtım:** Lucas Molina **Dijital İndirme:** 18 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 8 **Dahası İçin** guildofpainters.com

A WISE USE OF TIME

ZAMANI DURDURABİLSEM

-EREN OKKA

Bir zamanlar ülkemizde de yayımlanan *Macera Tüneli* serisini hatırlıyor musunuz? *"Savaşmak* için *8. sayfaya, kaçıp kurtulmak* için *9. sayfaya gidin"* tarzı yönlendirmeleri takip ederek sonunu kendiniz belirlediğiniz bu kitaplara benziyor *A Wise Use of Time*. Japonya kökenli görsel romanların aksine grafik, ses ve müzik namına hiçbir şey sunmuyor; her şey bir web tarayıcı penceresinde gösterilen uzun metinler ve müteakip seçeneklerden ibaret. 260 bin kelimelik kalın bir romana eşdeğer uzunluktaki "oyun", buna bağlı olarak iyi düzeyde İngilizce ve okuma hevesi gerektiriyor.

A Wise Use of Time, kişiliğinizi ve hayattaki önceliklerinizi belirleyen birkaç soruyla açılıyor. Bu noktada cinsiyetinizin yanı sıra cinsel yöneliminizi de seçebiliyorsunuz ki bu seçim ileride yaşayabileceğiniz romantik ilişkileri tayin ediyor. Önce zamanı durdurabilme yeteneğinizi keşfediyorsunuz, ardından da bu yeteneğin üzerinize yüklediği sorumlulukla yüzleşiyorsunuz. Gerisi size kalmış: Onu kariyerinizde yükselmek veya rahat bir yaşam sürmek için mi, yoksa zor durumdaki insanlara yardım edip adaleti sağlamak için mi kullanacaksınız?

Genel olarak tatmin edici bir deneyim sunsa da, *A Wise Use of Time*'ın can sıkıcı birtakım yönleri var. Her şeyden önce, oyuna kayıt sistemi (bilinçli olarak) eklenmemiş. Yarım saatlik bir denemeden sonra tek bir yanlış karar yüzünden en başa dönmek hoş değil ve şahsen on iki saatin ardından daha fazla uğraşmanın zaman kaybı olduğuna karar verdim. Bunun haricinde en azından yazı tipini ve arka plan rengini düzenleyebilmek, verdiğim kararları değiştiremeyecek olsam bile geri gidip bir önceki "sayfayı" okuyabilmek isterdim.



Henüz okumadığım için karşılaştırma yapamıyorum, ancak *A Wise Use of Time*'ın diğer **Choice of Games** yapımlarına (özellikle de *Choice of the Deathless* ve *Choice of Robots*'a) göre zayıf kaldığına dair yaygın bir kanı söz konusu. Her şeye rağmen benim okumaktan keyif aldığım bir eser oldu; ancak onu yalnızca okumayı seven ve zaman kavramına ilgi duyan okurlara önerebilirim.

win and ios





- Zamanı durdurabiliyoruz!
- Çok sayıda ve her çeşit seçim yapabiliyoruz



- Seçimlerin etkisi yeterince hissedilmiyor
- Kayıt sistemi yok

6+

SON KARAR
Hedef kitlesi dar, ama bu alan içindeyseniz sizi içine alacak bir hikâye sunuyor.

Tür: Etkileşimli Kurgu **Yapım / Dağıtım:** Choice of Games **Dijital İndirme:** 8TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** choiceofgames.com/wise-use-of-time

DISHONORED: DEFINITIVE EDITION

"DEFINITIVE DERKEN ÖYLE DEĞİL..."

-ENİS KİRAZOĞLU

Son aylarda iyice remastered adamı oldum. *God of War*, *Gears of War* falan derken şimdi de bu satırlarda *Dishonored*'ın "yenilenmiş" halinden el sallıyorum size. Yanlış anlamayın, belki de ofiste remastered denilen yapımlara karşı en katı adam benim. Fakat inatla, çok sevdiğim oyunların remastered sürümleri çıkıyor, ben de dayanamıyor ve atlıyorum. Fakat bu son dostum! Evet, son!

Baştan söyleyeyim: *Dishonored* aynı *Dishonored*. Onu iyi yapan tüm özellikler bu sürümde de mevcut. Peki, nedir bu *Definitive Edition*'ın özelliği? İşte az buçuk (ama gerçekten de az buçuk) geliştirilmiş grafikler, 1080p 60fps (olmazsa olmaz zaten) ve tüm DLC'lerin bir arada olması. Bu kadar.





Dishonored'ın Definitive sürümünü merak edenlerin daha fazla okumasına gerek yok. Görüşmek üzere. Kalın sağlıcakla...

Ama *Dishonored*'ı oynamamış azınlıktaysanız, devam. Bir kere bu oyunun son yılların en iyi tek kişilik senaryo deneyimlerinden biri olduğunu bilmeniz gerek. Keza gizlilik oyunu olarak da son on yılın sayılı oyunlarından. Özel yeteneklere sahip, yok yere haysitesiz damgası yiyen Corvo ile müthiş bir atmosferin içerisine balıklama atlıyor, bir daha da bitirene kadar çıkamıyorsunuz.

Stilize grafikleri, bu tarz bir gizlilik oyunu için olabilecek en iyi bölüm tasarımları, yağ gibi akan oynanışıyla son yılların unutulmaz oyunlarından biri *Dishonored*. Kesinlikle ama kesinlikle deneyin!

Dishonored: Definitive Edition ise yukarıda bahsettiğim oyunun kaymağını emmeye çalışan bir sülük. Denemenize gerek bile yok... Steam'de grafikleri yenilenmemiş ama yine de güzel hali 49TL. Benden söylemesi.

ps4 one



- Müthiş steampunk atmosferi
- Yağ gibi akan oynanış
- Sürükleyici senaryo
- Tüm DLC'ler içerisinde
- 1080p 60fps



- Yükleme süreleri çok uzun
- Yapay zekâ bazen çok yapay
- Definitive Edition'lara nalet olsun!

6

SON KARAR
Oynamadıysanız puana +2 ekleyin ve oynayın arkadaşım! Oy-na-yın!

Tür: Aksiyon / Gizlilik **Yapım:** Arkane Studios **Dağıtım:** Bethesda **Yaş sınırı:** 18 **Dijital İndirme:** 120TL **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-96-dishonored





COWABUNGA!

Selam millet! Okullar açılıyor, dersler başlıyor, peki biz ne ara oyun oynayacağız? Elbette mod kuracak, hatta mod yapacak, eğlenirken öğreneceğiz (veya en azından anne babamıza böyle söyleyip dalgamıza bakacağız). Öhöm, şaka tabii şaka, derslerinize çalışın gençler, ama modlardan mahrum kalmayın. Bakalım bu ay neler var piyasada...
-Erim Bilgin

KOCA WITCHER MOD TUTAR MI HOCAM!



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

WITCHER 333

Çünkü CD Projekt Red'i yeterince sevmiyorduk, değil mi? Hayır, daha da sevilesi insanlar olmaları gerekiyordu. Dolayısıyla gidip *Witcher 3* için kolayca kullanabileceğiniz bir mod yapma yazılımı hazırlamışlar. Dahası, popüler mod dağıtım sitesi **Nexus-Mods** ile birlikte çalışarak, üretilen modların kolayca kurulabilmesini sağlamışlar. Yazılım paketini, nasıl kullanılacağını anlatan ve örnekler veren dokümanları ve indirebileceğiniz birkaç modu *tinyurl.com/ogz96-mod1* adresinde bulabilirsiniz. Bakalım siz nasıl avlar tasarlayacaksınız!

SIRADAKİ MGS'Yİ BİZ YAPARIZ

MGS5 ile ilgili en sevdiğim şey, oyunun sorunsuz bir şekilde PC'ye de çıkmış olması. Ve hepimiz biliyoruz ki PC demek mod demektir. Oyunun dosyaları başarıyla kırılmaya başlandı ve dünyanın her yerinden oyuncular oyundaki modelleri, dokuları, silahların özelliklerini, kamera ayarlarını falan değiştirmeye başladı. Siz de değişimin bir parçası olmak istiyorsanız *tinyurl.com/ogz96-mod2* adresindeki Steam forum başlığında gerekli yazılım ve bilgileri bulabilir, projedeki gelişmeleri takip edebilirsiniz.

SAVAŞ. SAVAŞ ASLA DEĞİŞMEZ. AMA MODLANIR.

Fallout 4 diyorum tabii ki! Modlar diyorum, onaylandılar diyorum gençler! Bethesda seviyor tabii zaten kendi söküklerini müşterilerine diktirmeyi, fakat bu defa artık bunu sonuna kadar destekleyeceğinin de garantisini veriyor. "Oyunun yapımının her adımında modlamayı mümkün kılacak şekilde çalıştık" diyen Bethesda, bu defa PC'de çıkacak her modun konsollarda da çalışacağını açıklayarak Master Race üyesi olmayanların da yaşamayı hak ettiğini kabul etti. İşin tek kötü tarafı, yeni Creation Kit yazılımının 2016'nın ilk aylarında gelecek oluşu. E ama o kadar zamanda da oyunu modsuz oynamak bize yeter herhalde canım. Sonuçta Bethesda bu, sırf oyundaki bug'ları gidermeleri bile bir iki yıl sürecektir yani. Evet, herkesi yeterince gıcık ettiysem bir sonraki başlığımıza geçebiliriz!

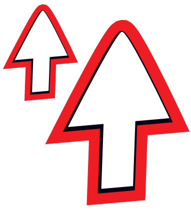
SEN BİR BÜYÜCÜSÜN, GARRY

Garry's Mod'u biliyor ve seviyorsunuz. (Sevmeyen hemen çıksın bu sayfadan... diyormuşum.) (Bu arada cidden, sevmiyorsanız hayatınız üzerinde biraz düşünmelisiniz.) Bu basit, ama devasa potansiyeliyle tarihe geçmiş harikulade oyuncak kutusu, 6 milyonluk satış rakamı ve 11 yıllık tarihiyle PC'de hepimizi o ya da bu şekilde çok eğlendirdi. Şimdiyse oyunun yapımcısı, artık güncellemelerle uğraşmaktan ziyade ikinci bir Garry's Mod yapacaklarını, isminin Garry's Mod 2 olmayacağını ve güçlü bir sanal gerçeklik odağı olacağını açıkladı. Bu hamle, Valve'ın da gelecekte yöneleceğini bildiğimiz VR istikametiyle uyuşuyor, dolayısıyla yine Valve'dan destek göreceğini tahmin ediyorum. İyi şanslar, Gmod ekibi!

ÇOK OYUNCULU PATLAMALARA DEVAM

Geçen aylarda *Just Cause 3*'ü görmüş olabiliriz, fakat kalplerimiz hâlâ *Just Cause 2* ve burada daha önce de bahsetmiş olduğum çok oyunculu modu *JC2MP* için atıyor. Oyuna resmi geliştiricilerden de gelen destekle birlikte proje büyümeye devam ediyordu. Bu ay gelen güncelleme de oyuna kendi script'lerinizi ve NPC'lerinizi ekleyebilmenizi sağlarken, bir yandan da sunucuya olan bağlantı hızınızı artıracak. NPC'ler sayesinde oyuna ekleyebildiğimiz yeni ilgi çekici aktivitelerin yanı sıra, güncellemeyle birlikte moda Steam başarımları da ekleniyor. Bu kadar çılgınca bir modda achievement toplamaktan nasıl bir zevk alırsınız bilmiyorum ama istiyorduysanız buyurun işte, artık yapacak daha fazla şeyiniz var.





○ **Tür:** Dijital kart oyunu ○ **Yapım:** Blizzard ○ **Dağıtım:** Blizzard ○ **Dahası İçin:** eu.battle.net/hearthstone/en



'Greetings' diyorsun ya, ben seni yenerim Thrall'cığım (yenildi).



Gelsin +2 Fireblast'ler, +3 Steady Shot'lar!

HEARTHSTONE
THE GRAND TOURNAMENT

ASİL ŞÖVALYELER ER MEYDANINA ÇIKTI! -NURETTİN TAN

Sen, maceracı! Yorgun görünüyorsun, sanırım gene başarısız bir raid denemesinden çıktın. Gel otur hele, kafanı dağıtacak soğuk bir Khaz Modan birası yudumlarken öbür yandan Apex Kristaline *Hearthstone* oynayalım (üteyim seni diyor kısacası, hehe).

Sonunda *Hearthstone* oyuncularının erken sipariş verip bir aydan fazla beklemek zorunda kaldığı *The Grand Tournament*, yani *HS*'nin ikinci ek paketi geldi. Gelmesiyle yeni desteler hemen popüler oldu ama tanıtım aşamasında her birine salya akıttığımız, "Oha çok IMBA!" dediğimiz kartların çoğunu kullanmadığımızı belirtmem lazım. Şöyle bir baktığımda ikinci ek paketin kazananı Priest ve Paladin gibi görünüyor.

Peki, bu yeni ek paketle ne geldi? Oyuna iki yeni kavram, "Joust" ve "Inspire" eklendi. Joust sayesinde bazı kartları (büyü ya da yaratık olabilir) oyuna indiğiniz zaman destenizden yaratık kartı çekiyorsunuz ve çektiğiniz kart rakibin çektiğinden mana olarak daha fazla ise Joust kartınız fazladan bir özellikle tahtaya iniyor. Bir Shaman kartı olan "Healing Wave"in normalde 7, Joust kazanılmışken 14 iyileştirmesi örnek gösterilebilir. Joust ek pakete hakim bir özellik değil, asıl olay "Inspire"da kopuyor. Bu özelliğe sahip yaratıklar kahraman gücünüzü kullandığınız zaman bazı özelliklerini etkinleştiriyor. Örneğin "Nexus Champion Saraad" kartına bakalım: 5 manaya 4/5 olan bu yaratık oyunda iken kahraman gücünüzü kullandığınız her seferde elinize rastgele bir büyü kartı veriyor. Dolayısıyla *The Grand Tournament*'in en kilit noktası kahraman gücü dediğim "Hero Power" özelliği üzerine odaklanması. Kartların geneline baktığımızda yeni ek paket ile üç sınıfın çok oynandığını görüyoruz. Shaman totemlerinin "Thunder Bluff Valiant" güçlenmesi ve "Tuskar Totemic" ile desteklenmesi Totem Destesi dediğimiz kombinasyonun popüler hale gelmesini sağladı. Kırılgan bir deste olmasına rağmen hızla yayıldığı zaman durdurması zor bir rakip. Paladin cephesinde ise iki deste popülerliğini sürdürüyor; "Secret Deck" ve "Murloc Paladin".

Secret Destesi bütün gücünü "Mysterious Challanger" denen karttan alıyor ki oyuna indiğinde her Secret'tan bir tanesini etkinleştiren bir yaratık. Dezavantajı; eğer elinize gelmezse muhtemelen yeniliyorsunuz. Murloc Knight üzerine odaklanmış diğer deste ise oyun tahtasını boş bırakmamaya dayalı mid-range, yani oyunun ortasında hakimiyeti kurmaya dayalı bir deste. Murloc Knight'ın özelliği "Hero Power" kullandığınızda oyuna rastgele bir Murloc inmesi. Gelelim Priest'e... Dragon Priest desteleri şu sıralar çok popüler, türlü farklı çeşidi var ama gördüğüm kadarıyla en verimlisi Kolento'nun kullandığı... Diğer destelerde "Chillmaw" kesin bulunurken Kolento destede sadece Ysera'yı saklıyor, başlarda Taunt (Twilight Guardian) özelliği olan yaratıklarla, sonrasında ise Cabal Shadow Priest ile oyunun kontrolünü tamamen elinde tutmaya çalışıyor.

Bu yazıyı yazarken size deste tanıtımları vermek istiyordum ama bunu bir sayfaya sığdırmam imkansız olduğu için Sinan'la görüşerek internet sitemiz için *Hearthstone* yazıları hazırlamaya karar verdik. Hatta siz bu yazıyı okurken ben çoktan Kolento'nun Dragon Priest Destesi'ni tanıtmış olacağım. Benim kaçma zamanım geldi, umarım rakipleriniz oyundan sürekli kopar ve kolay galibiyetler alırsınız. Kendinize iyi bakın.



Elinize minyon toplamak istiyorsanız bu kart çok ideal. Arcane Shot, herhangi bir tuzak ve hatta coin'inizle bile işe yarıyor!

ALMANYA'DAN ACİL YARDIM ÇAĞRISI -NOYAN AKATLI

EMERGENCY 5

Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar; bu ay, sağ olsun, Yasin Uçar dostumuz dışında sizlerden mesaj alamadım. Önümüzdeki ay, birikmiş okur önerileri arasından bir oyun konuk olacak bu sayfaya. Son 1-1,5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte *1954: Alcatraz* adlı güzel macera oyununu kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Bunaltıcı yaz sıcaklarının bittiğini müjdeleyen, ılık bir akşamüzeri. İşten dönüp yorgun argın evine girmek üzere olan kilolu bir adam, yere yığıldığında Acil Yardım Merkezi koordinatörü ve yardımcımın telsiz çağrısını alıyorum: "Dikkat! Bir vatandaş ana caddeye yakın bir noktada rahatsızlandı. İlkyardım ve cankurtaran desteği gerekiyor." Klavyeden F2 ile açtığım minik pencereden ilkyardım uzmanı doktor ve cankurtaran aracını seçiyorum.

CANA GELECEĞİNE SAĞ TIK'A GELSİN

"Anlaşıldı", "Derhal" yanıtları ve siren sesleri eşliğinde hastaya yirmi - otuz saniye içinde ulaşan ilkyardım uzmanı Chris Winkler, kalp krizi geçiren minik sanal insanı muayene ediyor ve hemen gerekli ilk müdahale ile hayata dönüp ayağa kalkmasını sağlıyor: "Neredeyiz?" "Münih, Almanya." "Hangi oyundayız?" "*Emergency 5* - hatta Steam Lüks sürümü." Sorulara hızlı ve doğru yanıt veren hastanın bilinci yerinde, cankurtarana gerek yok ve kırmızı - beyaz aracı Acil Yardım Merkezi'ne geri gönderiyorum.


Boğulma tehlikesi atlatanları öperek kutluyorum.

Son 2-3 aydır toplam 20 saat boyunca tek kişilik senaryo modunda acil çağrı yanıtladığım *Emergency 5*, serinin 2010'lu sürümlerine göre daha sağlam, derli toplu ve oynanabilir geldi bana. Çokoyunculu modunu ise safça iyi niyetim bile kurtaramadı, "Senaryo - Yükle"yi seçmeden önce her çokoyunculu denemem, oyuncu yokluğundan dolayı hüsranla sonuçlandı. Neyse ki oynanışı beğendim: İlkyardım, yangın söndürme, polis ve teknik destek (tamirci ve araç çekici vinçler) şeklinde dört ana gruba ayrılan oyun yapısı biz senaryo görevlerini tamamladıkça açılan Almanya'nın üç (Steam Deluxe Edt. ile dört) şehrinde geçiyor. Eğitim bölümü, sol tık ile birim seç, sağ tıkla uygula, Ctrl+1/2 ile grup ata şeklindeki klasik kontrollere alışmak için fazlasıyla yeterli. Görevler *Rescue 2*'deki gibi birbirinin kopyası değil neyse ki. Ayrıca editör - mod desteği sayesinde oyuncu yapımı senaryoları oynamak da mümkün. Grafikler bazı oyuncular tarafından fazla aydınlık, parlak bulunsa da cankurtaranlı, itfaiyeli bir oyun için tam olması gereken düzeyde bence. İşin gerçeği, arada bir karşılaştığım yapay zekânın takılı kalma, yön bulamama gibi teknik sorunlar haricinde keyifli bir oyun deneyimi sundu *Emergency 5*. Geçen Aralık ayında yazılmış incelemelerdeki düşük notların sorumlusu olan bug'lar da çıkan yamalarla çoktan temizlenmiş zaten. Yapımcı ekip itfaiye hortumu ile söndürüp mavi aracından inen tamirci ile onarmış oyunu kilitleyen birçok hatayı. "Geç Kalan" oyuncunun bir avantajı da hataları giderilmiş oyun oynama şansının yüksekliği olsa gerek.

Oyuncu yapımı görevlere de ilk fırsatta göz atacağım tabii; oyunu nasıl ve neden sevdiğimi yeterince açıkladığımı düşünüyor ve Hamburg'daki son görev için acil yardım ekiplerimle buluşmaya gidiyorum şimdi...

- **Tür:** Simülasyon
- **Yapım:** Sixteen Tons Entertainment
- **Dağıtım:** Deep Silver
- **Dijital İndirme:** 75 TL (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 16
- **Dahası İçin:** world-of-emergency.com

7+

SON KARAR

Ömer Akdağ arkadaşımızın deyimiyle, "tatlı" bir oyun *Emergency 5* ve şans verilmeyi hak ediyor.

80'LERDEN GELEN ADAM

1989'da yayınlanmaya başlamış bir TV programını VHS kasetten izledim bu ay. Uzay Yolu'ndan tanıdığımız William Shatner'ın sunduğu bu program; yangın söndürme, arama kurtarma, ilkyardım gibi konuları gerçek olaylarla anlatıyor, tavsiye edebileceğim türden bir muhabbet yani.



OYNUYORUM

1. The Last of Us - Remastered (PS4)
2. Project Cars (PC)
3. Crookz. The Big Heist (PC)
4. GTA V - Online (PC)
5. Metal Gear HD Collection (PS Vita)

BEKLİYORUM

1. Fallout 4 (PC)
2. American Truck Simulator (PC)
3. J. McPartlin: Rebel With A Cause (PC)
4. NBA 2K16 (PS4)
5. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HAYRET! YIL SONUNA BU KADAR YAKLAŞMIŞKEN BÖYLE DURULMAZDI PİYASALAR... AMA NEDENSE BU EYLÜL AYI BİRAZ DURGUN GEÇTİ. EKİM VE KASIM AYININ ERTELEMESİZ VE BOL BOL BOMBASTİK OYUNLA GEÇMESİNİ UMUYORUZ

FPS (First Person Shooter)



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
PC, PS4, Xbox One

Wolfenstein: The New Order'ın öncesini anlatıyor The Old Blood. Ama hikâyeyi anlamak için TNO'yu oynamış olmanız hiç mi hiç gerekmiyor. Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

Dying Light
PC, PS4, Xbox One
Zombi kabusu için kıvranan Harran'da (evet, Harran!) geçen oyunumuz tok bir oynanışa ve şahane grafiklere sahip. Dead Island'ın yapımcısı Techland'den.

Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.

Call of Duty: Advanced Warfare
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Geçen yılki Ghosts rezaletinden sonra Advanced Warfare'in sırtına büyük bir yük yüklenmişti. Tam anlamıyla yerine getirdi ondan bekleneni.

Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.

Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.

Klasik
Brutal Doom
PC
Doom değil, "Brutal Doom"! Klasik oyunun üstüne kuracağınız bu mod ile kan revan, fizik motoru, daha ölümcül silahlar ve çok farklı bir Doom sizi bekliyor!

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WITCHER 3: WILD HUNT
PC, PS4, Xbox One

Polonyalı ufak bir firmanın 8 yılda bu kadar büyük bir oyuna imza atacak kadar güçlenebilmesinin, ülkemizdeki yapımcılara (ve onlara destek olma gücü bulunanlara) örnek olmasını diliyoruz. The Witcher 3, her şeyiyle tam bir Yılın Oyunu adayı. Bundan daha iyi bir aksiyon - RYO ne zaman gelir, bilemiyoruz.

Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.

Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.

Legend of Grimrock 2
PC
İlk oyunun üstüne çok şeyler ekleyen, bulmacaları, aksiyonu, gizemli zindanlarıyla muhteşem bir rol yapma oyunu ve zindan macerası olmuş Legend of Grimrock 2.

Wasteland 2
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

Divinity: Original Sin
PC
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunuyor Original Sin.

Klasik
Icewind Dale Enhanced Edition
PC, iOS
Icewind Dale de "Geliştirilmiş Versiyon"una kavuştu. Unutulmuş Diyarlara dönmek ve zindanların altını üstüne getirmek için daha ne bekliyorsunuz?

AKSİYON



METAL GEAR SOLID 5: PHANTOM PAIN
PC, PS4, Xbox One, PS3, 360

28 yıllık bir efsanenin, 7 yıllık bekleyişin, 30 yıllık bir kariyerin ve 14 oyunluk bir serinin dönüp dolaşıp ulaştığı noktanın "Efsane" sıfatından daha azını kabul etmeyeceği aşikâr. Phantom Pain, Hideo Kojima'nın Konami'yle, Snake'le, Metal Gear'la ve (korkutucu ama) bizimle son konuşması. Ve öyle bir konuşma ki bu, nesiller boyunca akıllarda kalacak.

Yeni
Mad Max
PC, PS4, XBox One
Her ne kadar benzer şeyleri yapmak bir süre sonra can sıkıcı bir hal alsa da, dövüş sisteminin tokluğu kendini oynattırıyor.

Batman: Arkham Knight
PC, PS4, XBox One
PC versiyonu için beklenen yama hâlâ gelmemiş olsa da, konsollar için bu yıl çıkmış en iyi aksiyon oyunu olma özelliğini koruyor.

Bloodborne
PS4
O karanlık, korkutucu, zorluğuyla ezen atmosferine 3-4 saat verin, sizi içine çekip bir daha bırakmasın. Kesinlikle şu ana dek çıkmış PS4'e özgü oyunların en iyisi.

GTA 5
PC,PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One
Veee en sonunda PC'ye de çıktı! Dünyanın en büyük oyunu, en iyi haliyle (online sıkıntılarını saymazsak) en sonunda PC'de!

Middle-Earth: Shadow of Mordor
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Shadow of Mordor büyük bir sürpriz oldu. Assassin's Creed ve Batman serilerinin en iyi yanlarını alan oyunun esas numarası ise Nemesis sistemi.

The Last of Us Remastered
PS4
Yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm DLC'leri eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.

Zamansızlıktan oynayamadığına en çok üzüldüğün en son oyun hangisi?

1. *Pillars of Eternity sanırım, aylardır o simge duruyor masaüstümde, tıklayamadım gitti...- EREN ERYÜREKLİ*
2. *Divinity: Original Sin. Act 2'de kaldım zamansızlıktan, acım büyük. -İHSAN*
3. *Europa Universalis serisi. Başlamak istersin, hevesin kaçar... Bir gün oynayacağım fakat o gün bugün değil. - FURKAN GÜLER*
4. *Dragon Age: Inquisition. Hem zamansızlık hem de Ömer'in durmak bilmeyen övgüleri yüzünden açmaya korkuyorum oyunu. -ENİS*
5. *Dragon Age Inquisition, Pillars of Eternity, Far Cry 4, Divinity Original Sin... Liste uzadıkça ben üzülüyorum - SİNAN*

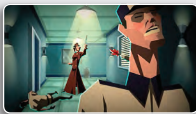
En sevdiğin ekipmanın ne?

1. *Şu sıralar MGSV'teki Rocket Arm. Rockettoo Panchuuuuu!!! O değil de, soruyu bir ben mi yanlış anladım ya? :) -EREN ERYÜREKLİ*
2. *Netbook'um. Her yerde çalışabilmenin dayanılmaz ağır... eee... hafifliği. -İHSAN*
3. *Telefon kulaklığım <3 Aramızda sıcak bir bağ var, sanırım ciddi düşünüyoruz. -FURKAN GÜLER*
4. *Blue Yeti mikrofon. Her an çekim yapabiliriz! Hazırlıklı olmam gerek! -ENİS*
5. *Logitech H810 mikrofonlu kulaklığım. Bugüne kadar 100'den fazla videomu onunla çektim. - SİNAN*

Eskidiği halde bir türlü ayrılamadığın bir donanımın oldu mu hiç?

1. *Defterli, güneş enerjili bir hesap makinem var ilk okuldan kalma, (gülmeyin) çalışıyor hala :D -EREN ERYÜREKLİ*
2. *512 MB'lık ilk flaş diskim. Askerde komutanım hediye etmişti, hâlâ saklarım :) - İHSAN*
3. *15 inc CRT monitörüm. Hiçbir işe yaramıyor, ama bir gün yarayabilir. Hissediyorum bunu. - ENİS*
4. *Rakamsız kol saati. Telefona ve dijital saatlere rağmen kopamıyorum. - ALP*
5. *Donanım değil de, aynı ince tornavida setini liseden beri kullanıyorum... 25 sene olmuş lağn!! - SİNAN*

STRATEJİ



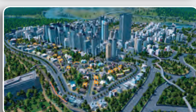
Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.



Galactic Civilizations 3
PC
GalCiv uzay temalı, sıra tabanlı strateji oyunlarının en iyilerinden. Kendi gemilerinizi bile tasarlayabiliyorsunuz. Keramet "Civilization" kelimesinde mi acaba?



Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworld de enfes olmuş...Mmm...



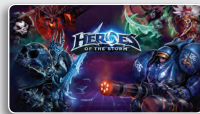
Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!



Klasik

Total War: Shogun
PC
Herşeyi başlatan Total War'u yeniden hatırlamak ne kadar güzel! Stratejisi basit, oynanışı mükemmeldi. Suikastlerdeki heyecan ve stresi daha sonra hiçbir Total War'da bulamadık.

DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



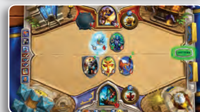
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Yeni!

Forza Motorsport 6
Xbox One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)



Klasik

Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU



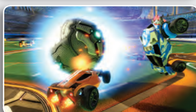
FORZA MOTORSPORT 6

SPOR & MENAJERLİK



Yeni!

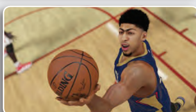
FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Football Manager 2015
PC
Geçen yılki gelişmelerden sonra, yeni eklenen oyuncu animasyonları başta olmak üzere, yeniliklerin bir kısmı hayal kırıklığı yarattı. Ama, yine de daha iyisi yok



NBA 2K15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA 2K15 bu yıl da muhteşem bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Basketboldan hoşlananların yegane oyunu o olacak.



Klasik

Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA

Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

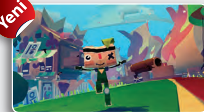
Everybody's Gone to Rapture
PS4
Yürüme simulatörü olarak nitelendirilse de, size anlatacak çok güzel bir hikâyesi var. Dünya kimseye kalmadığında çalan müzikler şahane olacak.

Blues & Bullets: Episode 1
PC
Bölümlü oyunlarda "minimal oynanışa" mahkum olmadığımızı gösteriyor B&B. Hem film-noir, hem de sürreal atmosferiyle başarılı bir bağımsız.

The Vanishing of Ethan Carter
PC, PS4
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.

Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

BİR GARİP OYUN



Yeni!

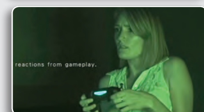
Tearaway Unfolded
PS4
"PS Vita'ya çıktığında yuvasını bulmuştu Tearaway. PS4'e çıkmasına gerek var mıydı ki?" derken, PS4'ün de en iyi oyunlarından birisi olarak geldi Tearaway. Kaçırmayın!



HackNET
PC
Yılların eskitemediği hacking oyunu Uplink'i seviyorsanız, HackNET'i mutlaka deneyin. Daha karmaşık, daha atmosferik ve daha güzel bir hacking simulasyonu bulamazsınız.



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



P.T.
PS4
DİKKAT: EĞER P.T.'Yİ DAHA ÖNCE İNDİRDİYSENİZ SAKIN SİLMEYİN! Proje iptal olduğu için bu demo da PSN'den kaldırıldı ve yeniden indirilmesi artık mümkün değil.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

En sonunda geldi oyun ayları, oynuyor gönül yayları (Fallout 4 theme music eşliğinde)

EKİM '15	
Assassin's Creed Syndicate	PS4, XBONE
Dragon Quest Heroes	PS4, XBONE
Guitar Hero Live	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Halo 5 Guardians	XBONE
Just Dance 2016	PS4, XBONE, PS3, 360, WiiU
Overlords: Fellowship of Evil	PC
Prison Architect	PC,
Rebel Galaxy	PC
Rockband 4	PS4, XBONE
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2	3DS
Transformers Devestation	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Warhammer End Times Vermintide	PC
WRC 5	PC, PS4, XBONE, PS3, 360,WiiU
WWE 2K16	PS4, XBONE, PS3, 360
Yoshi's Wooly World	WiiU
KASIM '15	
Anno 2205	PC
Assassin's Creed Syndicate	PC
Call of Duty: Black Ops 3	PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Fallout 4	PC, PS4, XBONE
Football Manager 2016	PC
Need for Speed	PC, PS4, XBONE
Rise of the Tomb Raider	XBONE, 360
Star Wars: Battlefront	PC, PS4, XBONE
The Crew: Wild Run	PC, PS4, XBONE
Trackmania Turbo	PC, PS4, XBONE
ARALIK '15	
Just Cause 3	PC, PS4, XBONE
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	PC, PS4, XBONE
Xenoblade Chronicles X	WiiU



MACBETH

GÜNAHLARLA DOLU BİR RUHUN ANATOMİSİ

Michael Fassbender'in savaşa hazır boyalı yüzünü ve çakmak çakmak yanan buz mavisi gözlerini ön plana koyan ilk afişlerini gördüğümden beri *Macbeth* ilgimi fazlasıyla çekiyordu. Hani bazen hissedersiniz ya, tek bir görüntü, tek bir oyuncunun varlığı veya filmin ismi bile size burada iş olduğunu fısıldar, güzel çıkacağını bilirsiniz o filmin. İşte ben de *Macbeth* konusunda böyle hislerdeydim o ilk afişi gördüğümden beri. Anlaşılan o ki yanılmıyorum da.

Avustralyalı bağımsız yönetmen **Justin Kurzel**'in ismini daha önce duymamıştık, kendi ülkesinde çektiği bir iki ufak film dışında da işi yok zaten. Bu yüzden yönetmenliği bizim için bir muam-



ma olsa da bu filmden topladığı övgüleri cebine koyup, yanına başrol oyuncularını da katarak biz oyuncuların büyük merakla beklediği *Assassin's Creed* projesine yelken açtığını biliyoruz. Dolayısıyla *Macbeth*'in tarihi doku konusunda nasıl bir iş çıkardığı, aksiyon sahneleri bizler için bir referans olacak.

Macbeth, **Shakespeare**'in ölümsüz tiyatro oyunundan uyarlanıyor. Tiyatroyla arası iyi olanların artık ezbere bildiği konusunu burada fazlaca açık edersem bilmeyenler için bazı sürprizler bozulacağından; sadece İskoçya ordusunun en güçlü generallerinden Macbeth'in birtakım komplolar, ihanetler ve psikolojik travmalarla dolu tragedyası demekle yetiniyorum. Film, dil olarak hayli modern olmasının dışında eserin geçtiği döneme sadık bir uyarlama olma yolunu seçmiş. Evet, İskoçya'nın geniş bayırları, sisli tepeleri ve *Braveheart*'ı andıran kaotik ve kanlı savaş sahneleri bizleri bekliyor. Filmin özellikle bu savaş sahnelerinde gerçekliğin kalıplarını kırıp görsel olarak muhteşem görünen sert sarı kırmızı tonlarına büründüğünü görmüş olabilirsiniz fragmanlardan, buna bir de tekinsiz ve gerilimli atmosferi güçlendiren soluk mavi-gri tonlar da eklendiğinde görsel bir ziyafetin bizi beklediğini öngörmek zor değil.

Macbeth bir tiyatro uyarlaması olduğu için, özellikle oyuncuların performansı daha bir önem kazanıyor. Ama rahat olun, gelen yorumlar özellikle Fassbender'in sert mizacının altındaki yaralı karakteri yansıtmakta gayet başarılı bir iş çıkardığını söylüyor, aynı şekilde Marion Cotillard'ın da oldukça kompleks bir karakter olan Lady Macbeth için biçilmiş kaftan olduğu belirtilmiş. Hani derler ya; "bu film süper olacak!", *Macbeth* için bu hislerdeyim ve aşırı heyecanla bekliyorum. Zira filmin, uyarlandığı malzemenin en karanlık ve gerçekçi yorumlarından biri olduğu söyleniyor ki ben zaten Shakespeare'den babam çıksa yerim.

Özetlemek gerekirse, ödül sezonunun iddialı filmlerinden biri gibi gözüken *Macbeth* sert, acımasız ve elindeki malzemeyle oynamayı seven bir film olacak. Görsel olarak şaşırtıcılığının yanında güçlü oyunculuklar da pastanın üstündeki o parlak ve leziz vişneler gibi, şimdiden dişlerimizi kamaştırıyor. Doğum günümden bir gün sonra çıkması da benim için ayrı bir neşe kaynağı.

Assassin's Creed öncesi son virajında yönetmen Kurzel nasıl bir iş çıkarmış, Fassbender niye bu kadar cool bir adam ve Cotillard nasıl bu kadar tehlikeli gözükmeyi başarıyor? Tüm bu soruların cevapları kanlı bıçaklı, bol entrikalı *Macbeth*'te bizleri bekliyor. Aralık gelse ya hemen!

SIRA DIŞI SHAKESPEARE UYARLAMALARI

Onun ismini duymuş olun ya da olmayın, eserlerinin izlerini onlarca, yüzlerce farklı eserde gördünüz. Yazarın sinemaya olan etkisi ancak ışık yılları ile ölçülebilir.



RAN (1985) (KING LEAR)

Akira Kurosawa'ya boşuna büyük yönetmen demiyorlar. Sen tut Britanya'nın bağrından kopup gelmiş bir öyküyü Feodal Japonya'ya uyarla. Üstüne bunu kendi engin kültürüne mükemmel bir şekilde yedir ve bir kralın üç oğluna emanet ettiği krallığın kaderini muazzam savaş sahneleriyle perdeye yansıt. Ustalık ve deha aynı bedende birleşince böyle oluyor demek ki.



THE LION KING (1993) (HAMLET)

Aslan Kral dersiniz, çocuk filmi dersiniz, sonra salya sümük ağlarsınız filmin orta yerinde. Bir kuşağın çocuklarını travmaya sokan film; krallığından sürülen Prens Hamlet'in öyküsünü genel hatlarına sadık kalarak anlatıyordu. O sürünün bayır aşağı koştuğu sahnede içi titremeyen insan değildir. Net!



ROMEO + JULIET (1996) (ROMEO AND JULIET)

Yönetmen Baz Luhrmann bu aşırı modern filmle sinemalara geldiğinde iki şey dikkatleri çekmişti. İlki, filmin hızlı kurgu numaraları ve hikâyeyi gangster ailelerine uyarlaması, ikincisi ise gecesinde ilah statüsüne yükseltilen Leonardo Di Caprio. Diyalogları Shakespeare'den aynen alan yönetmen gerisini kendi bildiği gibi halletmişti ve film çok sevilmişti, oradan da yürüdü zaten. Leo ise hâlâ Oscar'ını bekliyor.

Yönetmen: Justin Kurzel **Oyuncular:** Michael Fassbender, Marion Cotillard, David Thewlis **Vizyon Tarihi:** 11 Aralık 2015

AANG

ÖNYARGILARI BÜKEBİLEN BİR ÇOCUK

Üzerinize yüklenen sorumluluklar sizi çok küçük bir yaşta bulduysa ve seçim yapma şansınız da pek yoksa muhtemelen kaderinizi kabul edip yolunuzda yürümeye devam edersiniz. Peki ya yol bir anda ayaklarınızın altından alınır ve siz bir asır boyunca buzdan bir kürede hapis kalırsanız ne olur? Geri dönseniz bile tanıdığınız herkes gitmiş, amaçlarınız solgun bir hatıraya dönmüş ve "yolunuz" artık unutulmuş bir efsane olarak anılıyor olsun. İşte 12 yaşında yeni Avatar ilan edilen ve dünyaya barışı getirme görevi yüklenen Aang'in öyküsü böyle talihsiz bir şekilde başlar. Fakat kainatın görünmez örümcek ağları ketum yollardan işini görür ve başta kötü gibi görünen durumlar hiç tahmin edilmeyecek sonuçlar doğurabilir.

YOLCULUĞUN SONU DEĞİL, YOLUN KENDİSİ ÖNEMLİDİR

Bir Nickelodeon çizgi-dizisi olarak hayatına başlayan *Avatar: The Last Airbender* esasında zor bir proje. Elinizde fantastik bir dünya, uçan bizonlar ve elementlere hükmeden karakterler var, bir de üstüne Budist öğretilerden feyz alan, çocuklara ağır gelebilecek bir öykü anlatıyorsunuz. Nasıl toparlarsınız mevzuyu? Tabii ki ana karakteri 12 yaşında, kel, optimist ve samimi bir çocuk yaparak. Aang tüm bu özelliklerinin yanında kusurlu bir karakter olmasıyla da ön plana çıkar. Zaman zaman su yüzüne çıkan çocuksu inatları, sabırsızlığı ve



KİM KİME, DUM DUMA



HAVA GÖÇEBELERİ
Aang'in de dahil olduğu bu dünya işine karışmaya pek meraklı olmayan keşişlerden oluşma topluluk genelde tapınaklarında ikamet eder ve yaşlılar heyeti tarafından yönetilirdi. Havayla yakın temaslarından dolayı daha serbest ve kendi hallerinde takılmayı severler.



SU KABİLELERİ
Su Bükücüler dünyanın iki kutbunda ikamet ederler ve aralarından seçtikleri şeflerin yönetiminde yaşarlar, bazı kabilelerde bir konsey bulunsa da son söz daima Şefindir.



TOPRAK KRALLIĞI
Kendi içinde özerk bölgelere bölünmüş olan Toprak Krallığı, bu bölgelerin kendi yönetimlerini uygulamasına izin verse de, savaş sırasında herkes Krala bağlı ve tek vücut halinde olurdu.



ATEŞ ULUSU
Mutlak Monarşi ile yönetilen Ateş Ulusu, fetihçi ve savaşçı tutumu ile diğerlerinin korkulu rüyası haline gelmiştir. Prens Zuko'nun Avatar Aang'le olan ilişkisi ulusun kaderini belirlemiştir.

AVATAR
Yerine göre diplomat, yerine göre savaşçı olabilen Avatarların esas görevi dünyada dengeyi sağlamak ve ulusları hizada tutmaktır. Tam sayıları bilinmemekle beraber bu ilahi ruh binlerce yıldır farklı bedenlerde doğarak yaşamına devam etmiştir.

“Bir bükücü olabilmek için, önce korkularından arınmalısın.”

dostlarına bir şey olduğunda hiç kimseyi dinlemeyip yaptığı bencilce çıkışları onu ölümsüz bir ruhun kusursuz bir reenkarnasyonundan çok gerçek bir çocuğa yaklaştırırır. Appa ve Momo'ya olan bağlılığı, Katara'ya olan saf sevgisi, Sokka ve Toph ile olan atışmaları ve Zuko ile arasındaki saygıya dayalı rekabet tam da o yaşta bir çocuğun karakterini yansıtır niteliktedir. Zaten seri tam da bu yüzden çok tuttu ve Aang milyonların sevgilisi haline geldi.

Aang'in elementleri bükmeyi öğrenmek için yaptığı yolculuklar, aynı zamanda olgunlaşma sürecini de doyurucu bir şekilde hissettiğimiz zorlu bir iç yolculuk oldu. Tüm o epik mücadelelerin ve şamatanın içinde onun bütün ulusu yok edilmiş ve halkından geriye kalan tek kişi olmasının getirdiği derin yalnızlığı hissettik hep. Sorumlulukları hakkında şüpheye düşen yapısı her daim mücadeleci ruhu karşısında yenik düşse de, kendini sürekli sorgulayan bir kahraman olarak Aaang, hepimizin içinde bir yerlere seslenmeyi başarmış ve çocuklar için yapılan bir çizgi dizide gördüğümüz en kompleks karakterlerden biri olmuştu. Bataklıktaki gurunun ona çakralarını açmayı öğretirken, onun eğitimi yarıda bırakıp arkadaşlarının yardımına koşması ne kadar özverili olduğunun altını çizerken bizlere de kendi bencilliklerimizi sorgulatıyordu.

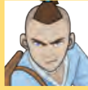
AYDINLANMA, BÜYÜME VE ARINMA

Yolculuğu ne kadar zorlu geçmiş olursa olsun Aang hepimize ilham veren neşesi, yetenekleri ve o saf halleriyle gülmekten kırıp geçirişi ile akıldan çıkmayan bir portre çiziyor. Elementleri bükmek ve dünyayı kurtarmak bir yana, dostlarının değerini her daim bilen bu genç keşişin maceralarına şahsen ben doyamadım ve Korra'nın efsanesi de o kadar sarmadı sonradan. Zira onun büyüme öyküsü, her adımında bize de tesir edebilmiş, macerası noktalandığında yaşadığımız katarsis duygusunun yerini uzun yıllar hiçbir şey tutamamıştı. Seni özlüyoruz son Hava Bükücü. **-Eren E.**

AANG'İN KANKALARI



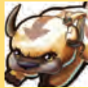
KATARA
Bu genç Su Bükücü kız olmasa herhalde Aang darmadağın olurdu. Ekibin birleştirici gücü, annesi, ablası ve iyileştiricisi olan Katara, hayattaki yerini Aang'in yanında bulmuş, onun görevine olan bağlılığı ömür boyu sürmüştür.



SOKKA
Ortamın en eğlenceli ve zeki adamı Sokka, gerçek hayatta isteyebileceğiniz en sağlam dost, en eğlenceli yol arkadaşı. Aang'le olan sürekli didişmeleri ve en karanlık anlarda yaptığı esprilerle durumu kurtarmayı başaran Sokka, şüphesiz ki takımın temel direklerinden.



TOPH
Gözleri görmemesine rağmen bunu hiç takmayan ve hemen her şeyi diğerlerinden çok daha iyi görebilmesiyle ilginç bir bilgeliğe de sahip olan Toph'u kim unutabilir... Köstebeklerden öğrendiği Toprak Bükücülüğü ile herkese taş çıkaran (taş döktüren de diyebiliriz) bu hafif aksi kız, Metal Bükücülüğün de mucididir aynı zamanda.



APPA VE MOMO
Onlarsız bu yolculuk sıkıcı bir yürüme egzersizi olurdu. Appa uçan bir bizon ve güçlü bir yardımcı olarak en kritik anlarda ekibi kurtarırken, uçan lemur MoMo'nun ne işe yaradığı belirsizdir. Hoş onu öyle seviyoruz biz zaten.

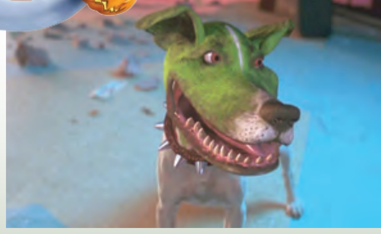


ISIRMAZ, DEĞİL Mİ?

"Hayvan sevmeyen, insan da sevmez" diye meşhur bir laf vardır. Siz de bu görüşte misiniz bilemem ama her insan gibi her kurgu karakteri de çevresindekilerle nasıl ilişkiler kurduğuna bakarak değerlendiriyoruz ister istemez. Sevdiğimiz çoğu ana karakterin sadece davranışları, konuşmaları değil, arkadaşlıkları da belirliyor sevgimizi. Bazen sadece yoldaşları için onların yolculuğuna katılmak istiyoruz. Hele de o yoldaş masum masum bakan bir hayvansa... Yolculuğun keyfi tadından yenmiyor. Bu Top 10 en sevdiğimiz hayvanlar için.

ZERO (THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS)

Zero tam bir side-kick ve görev adamı (köpeği). Kendisi öleli yıllar da olsa halen dostu Jack Skellington onu mezarından çağırdığında yardımına koşuyor ve yalnızlığına ortak oluyor. Parlayan burnu sayesinde karanlıkta yol bulabilir ve kokuları takip edebilir.



MILO (MASK)

Stanley Ipkiss'in zeki, Jack Russell Terrier türü köpeği Milo, en az sahibi kadar eğlenceli ve çılgın. Onun Loki'nin maskesini taktığı kısımlardaki sırıtışı hâlâ aklımızda.



GROMIT (WALLACE AND GROMIT)

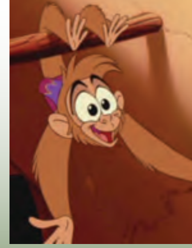
İngiliz taşrasının günlük yaşamı zekice hicvedilirken saygıda kusur edilmeyen bu çok sevilen stop-motion animasyonun belki de belkemiği Gromit. Onun makinelere düşkünlüğü, pilotluk becerisi, edebiyata ve felsefeye olan merakı başlı başına komikken, sürekli Wallace'ı kollamasıyla da izleyenin saygısını kazanıyor.



RED KIT (DÜLDÜL VE RİN TİN TİN)

Vahşi Batı temasının en yumuşak ve eğlenceli şekilde aktarıldığı çizgi roman klasiği Red Kit'ten unutulmaz iki sevimli hayvan: Olaylara karşı gerçekçi bakış açısını zekice esprilerle yansıtan ağırbaşlı at Düldül. Ve çocukça masumiyet ve saflığını hiç kaybetmeyen, azılı haydut kardeşlerin elebaşı Joe Dalton'u "oyun arkadaşı" olarak gören, komik köpek Rin Tin Tin. İkisi de çok sevilir Red Kit okur ve izleyicisi tarafından.

ABU (ALADDIN)



Disney'in belki de en iyi çizgi filmlerinden biri olan Aladdin'in iyi niyetli hırsız maymunu. Abu'nun tüm yerinde uyarılarına rağmen Aladdin yine de başını türlü dertlere sokmayı başarıyor.

SNOWY (THE ADVENTURES OF TIN-TIN)

Fındık muhtemelen her araştırmacı ve başı beladan kurtulmayan gazetecinin yanında isteyeceği türden bir yoldaş. Pek çok kereler Ten-Ten'in hayatını kurtarması bir yana, çizgi-romanın eski fasiküllerinde yaptığı yorumlarla ortamın komedi malzemesini de sağlıyordu. Tabii Kaptan Haddock'un mevzulara dahil olmasıyla daha side-kick konumuna düşse de, viski ve kemik düşkünü bu beyaz kıl topu olmadan Ten-Ten de olmazdı diyebiliriz rahatlıkla.





GUENHWYVAR (UNUTULMUŞ DİYARLAR)

Drizzt do'Urden, mavi tenli drow, yeraltı şehri ve ailesinden, ihanet ve kalleşliğin kanun haline geldiği iğrenç hayatından kaçarken, rastlantı sonucu, oniks taşından yapılma bir heykelcik bulur. Bu heykelcik, astral dünyadan gelen, simsiyah tüylü, 250 kg.lık panter Guenhwyvar'ı çağırmaya yarar. Aradığı sadâkat, özveri ve dürüstlüğü Guenhwyvar'da bulur Drizzt ve ilk arkadaşını hiçbir macerasında yanından asla ayırmaz.





GHOST (THE GAME OF THRONES)

Herşey Stark Kardeşler'in karlar arasında dört erkek, iki dişi dehşetli kurt bulmalarıyla başlar. Gayrımeşru kardeş Jon Snow, yavrulardan karbeyazı, albino olanı sahiplenir ve ismini "Ghost" (Hayalet) koyar. Bir koku aldı mı günlerce ortadan kaybolan ama yardıma ihtiyaç duyduğunda sadık dostu Jon'un daima yanında olan güvenilir bir yardımcıya dönüşür Ghost.



CHOP (GTA 5)

Los Santos'un tekinsiz sokaklarında yolları kesişen ikiliden Franklin, henüz ilk görevden itibaren sevmeye başlar bu güçlü olduğu kadar eğlenceli köpeği. Bazen aldığı "aşk kokusu" görev aşkına üstün gelse de, Franklin'in en iyi dostuna dönüşür Chop.

SPUNKY (ROCKO'S MODERN LIFE)

Nickelodeon'un efsane çizgi filmi Rocko'nun Modern Yaşamı'nın süper saf köpeği Spunky. Kendi başına sürekli işler açan, sınırsız saçma bir hayal gücüne ve işsizliğe sahip olan dostumuzu pelikanların kaçırmışlığı bile vardır.



BROOKLYN DREAMS

İNCELEME

TANIDIK BİR ŞEYLER

Brooklyn Dreams hem isim hem de yazar-çizer ekibi olarak size yabancı gelebilecek, oldukça özel bir çizgi roman. Yazar **J.M. DeMatteis**'i ülkemizde de yayınlanan kült Örümcek Adam hikâyelerinden *Kraven'ın Son Avı*'nı yazan kişi olarak tanıyor olabilirsiniz gerçi (ben kendi adıma tanımıyordum). 1994 yılında yazılan, Vincent Carl Santini'nin gençlik anılarını anlattığı *Brooklyn Dreams*, aynı anda pek çok kimliğe birden bürünen bir hikâye. Bazen bir Tanrı, bazen de bir kimlik arayışı. Bu çoklu kimliğini çizimlerine de yansıtıyor. Santini'nin gençlik halleri, hayata bakışını sezdiren çok daha karikatüristik bir havayla resmedilmişken, yetişkinliği çok daha realistik çizgilerde hayat buluyor. Bu çizgiler ne kadar güzel olursa olsun, altmışlı ve yetmişli yıllarda geçmesine rağmen, okuduğunuzda içinde kendinizi, kendi gençlik kaygılarınızdan çok küçük parçaları bulabileceğiniz bu harika anlatıyı gölgelemiyor asla. Gençlikten yetişkinliğe geçişini aile, felsefe, aşk ve uyuşturucu gibi pek çok kavrama dokunarak, dokundurarak yapan Santini, hikâyesinin doğruluğundan kendisi de emin değil ve bunu kendisi de itiraf ediyor. Geçtiği yılların gençlik psikolojisini ve hayallerini harika bir şekilde yansıtan bu siyah-beyaz cilde bir adımınızı atın, inanıyorum ki ne olduğunu anlamadan öbür ucuna varmış ve düşüncelere dalmış olacaksınız. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Yazıldığı dönem göz önüne alındığında epey deneysel, hâlâ da etkisini kaybetmemiş bir çalışma.* ★★★★★

GÜNAHA SON ÇAĞRI

BÖYLE ÇAĞRIYA CAN KURBAN

Fantastik edebiyatın rock yıldızı **Neil Gaiman**, metalin babası Alice Cooper'ı çizgi romanında başrol oynatırsa ne olur? Ne olacak, ortaya Cooper'ın albümünün adını taşıyan *The Last Temptation* (Günaha Son Çağrı) çıkar! Alice Cooper'ın aynı isimli albümünden yola çıkılarak yazılan bu çizgi roman, karanlık ve tekinsiz bir sirki konu alıyor. Cooper bu sirkin zalim Şovmen'i ve başkarakter Steve ise her şeyden, ama her şeyden korkan bir genç. Fakat arkadaşları bir panayırda bu sirke girmeye cesaret edemediğinde oraya girebilecek tek kişi alay edip durdukları Steve olacak. Böylece Şovmen, Steve'i günahlarından arındırmak bahanesiyle baştan çıkaracak ve kandıracak. Steven artık yetişkinlerin sorumluluklarını sırtlanmak zorunda değil, ama böyle nereye kadar gidebilir?
Bu çizgi roman iki efsanenin dansı, iki ustanın birbirine tekinsiz bir saygı duruşu. Böylece Alice Cooper çizgilerde ölümsüzlüğü kazanıyor, Neil Gaiman ise kalemi eline alıp tanrılaşıyor. Evet, bir kez daha. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bak bu son çağrı, vallahi bir daha çağırmam!* ★★★★★

İNCELEME

Wes Craven

KORKACAK BİR ŞEY YOK, BUNLAR SADECE FİLM!

Etrafında bulunan her şeyin seni korkutmak için tasarlandığı bir sokakta olduğunu hayal et. Üstelik sokak gerçekten karanlık. Pırıl pırıl ışıklandırılmış apartmanından sokağa çıktığın için gözlerin henüz karanlığa alışmamış. Ürkmen için önünden geçen kediler var. Ve bir de tanımlayamadığın hayvanların sesleri. Sokak, daha önce gördüğün her şeyden daha yalnız görünüyor, ıssızlığın sokakta kimse olmamasından öte bir anlamı olduğunu ilk kez anlamaya başlıyorsun. Takip edildiğini hissediyorsun sürekli. Ensende bir sıcaklık hissediyorsun ama bunun sadece paranoyanın nefesi olduğundan adın gibi eminsin. Dönüp arkana bakmamak için kendini zor tutuyorsun. Ama bakman gerek, yoksa katilden önce merakın seni öldürecek. Derin bir nefes al… Sakinleşmeye çalış… Yavaşça arkana bak…

Evet, olması gerektiği gibi kimse yok arkanda. *"Beni gafil avlamak istiyor"* diye düşünmeye başlamak üzereyken, karşına bir anda kan ter içinde ve ürkütücü gözlerle bakan bir adam dikiliyor. "Evden çıkarken cüzdanını düşürmüşsün" diyor, eli sana doğru yaklaşırken. Muhtemelen Wes Craven'in avı olmadan önce gördüğün son şey bu olacak.

Yakın zamanda aramızdan ayrılan, Hollywood sinemasının belki de en bahtsız, en örselenmiş yönetmenlerinden biri Wes Craven. Filmlerini kendi yazıp kendi yöneten az sayıdaki yönetmenden biri olmasına rağmen *"Ergen Sineması"* yönetmeni damgasını ömrü boyunca taşıdı. Bir külttü ve her kült gibi darbelere karşı savunmasızdı.

Çocukluğunda fanatik Babtist olarak yetiştirilen Craven için her şey yasaktı. Buna sinemaya gitmek de dahil. Beş yaşında babasının ölmesi üzerine 'minik' psikolojik sorunlar atlatan Craven bunları ilerde beyazperdeye yansıtacaktı.

Craven, İngilizce ve psikoloji eğitimi bittikten sonra okulunun yakınlarında bulunan bir kolejde öğretmenlik yapmaya başladı. Kısa film çeken birkaç öğrencisinin ricası üzerine onlara bir nevi asistanlık yapan Craven, hem kendi hayatını hem de korku sinemasını derinden etkileyecek bir karar aldı. İlk *"sektör işi"* olarak ses editörlüğü yapmaya başladı ve oradan yapımcılığa, ardından da yönetmenliğe yelken açtı.

Büyük gişe başarıları kazanan filmleri döneminin ilerisinde görsel efektleri ile Craven, aslında master derecesine sahibi olduğu psikoloji alanındaki bilgisini döktürüyordu. Korku sinemasında çığır açmışlığı yok, evet. Ama çocukluğumuzun kabuslarında başrol oynayan onlarca kült karakteri sinemaya kazandırmış ve ürkütücü çekiciliğini uzun süre korumuştu. Karakterlerini o kadar iyi tanıyordu ve o kadar iyi kurguluyordu ki, klasik korku filmi tepkileri bile veremiyorduk. Wes Craven, kendisinin korkmadığı bir filmi yapamayacağını söylüyordu. Üç neslin hayatına korku salmış olan filmlerin arkasındaki beyin, yakalandığı kanser yüzünden 30 Ağustos 2015'te aramızdan ayrıldı. **–Emre K.**

Rüyalar gerçek olsa!

Craven, boş bir kâğıda bir şeyler karalar. O sırada şimdiye kadar hatırlamadığı birçok rüyayı anımsadığını fark eder. Bu işlemi uygulayarak altıya yakın rüyayı hatırlamayı başardığını söyleyen Craven, bu rüyaları kağıda dökerek The Hills Have Eyes, A Nightmare on Elm Street, Deadly Blessing ve The Serpent and the Rainbow filmlerinde kullanır. Bazı insanlar doğuştan şanslı, biz de not alıyoruz ama rüyalarımızdan değil film, fıkra bile çıkmıyor.

Scream

Vizyona girdiği tarihte 174.046.663 dolar gibi dev bir gişe başarısı elde eden film, Craven'ın beyazperdede uzun soluklu bir isim olacağının göstergesiydi. Şu an dizi haline getirilen seri sanırım nesiller boyunca Edvard Munch misyonerliği yapacak.

Freddy Krueger

Elm Sokağı serisinin Craven'ın kariyerindeki en önemli işlerinden biri olduğunu söylemem sanırım yanlış olmaz. Tabii ki Robert Englund'un hayat verdiği kült karakter Freddy için de aynı şey geçerli. J. Depp'in rol aldığı ilk film olduğunu da söylemeden geçmeyelim.

Swamp Thing

Daha çizgi roman filmleri bu kadar popüler değilken, DC ve Marvel arasında büyük bir savaş çıkaran karakter Swap Ting, Craven tarafından beyazperdeye aktarıldı. Çok başarılı bir film olmasa da hâlâ en iyi çizgi roman uyarlamaları arasındadır.



IL RACCONTO DEI RACCONTI

TALE OF TALES

HER MASALDA SONSUZA KADAR MUTLU YAŞANMAZ

Yönetmen: Matteo Garrone **Oyuncular:** Salma Hayek, Vincent Cassel, Toby Jones, Bebe Cave **IMDb Notu:** 6,5

Bizi biz yapan şeylerin başında okumak gelir. Küçüklüğüm okumakla ve merak etmekle geçtiği için böyle iddialı bir cümle kurduysam da, okumanın işin sadece bir kısmı olduğunu zamanla anlayacaktım. Tabii ki hikâyelerden ve masallardan hiç vazgeçmedim ve bulabildiğim tüm kültürlere kapımı açık bıraktım.

Bu girizgâhın filmimizle alakası ise tesadüfen denk geldiğim Napoli doğumlu şair **Giambattista Basile**'in halk masalları derlemesinden uyarlanmış olması. Çoğumuzun **Grimm Kardeşler** elinden okumuş veya duymuş olduğu *Cinderella, Kırmızı Başlıklı Kız, Rapunzel* gibi masalların orijinal ve değiştirilmemiş formlarını bu arkadaş derlemiş ve bir kitapta toplamıştır. Film kendi coğrafyasından bir yönetmen tarafından uyarlandığı için oldukça otantik duruyor. Söz gelimi bir Hollywood yapımında olabileceği gibi tatlı, şirin karakterler veya bir anlatıcı yok, mizahın da pek olduğu söylenemez. Fakat buna karşılık oldukça gerçekçi ve lafını sakınmayan, temposu düşük ama seyir zevki büyük bir yapım var karşımızda. Yönetmen **Garrone** belli ki bu halk masalları üstüne epey kafa yormuş, paralel kurgu ile anlatılan üç öykü yer yer keşişse de çoğunlukla kendi sınırları içerisinde duruyor. Bu yapı arada kopukluk hissiyatı oluştursa da üç öykünün de ilgi çekici olması sebebiyle pek bir rahatsızlık yaratmıyor. Uluslararası oyuncu kadrosunda en öne çıkan isim artık ezberlediği "tutkulu âşık adam" rolüyle **Vincent Cassel**. Onun hikâyesinin yaşlılık, gençlik, şehvet ve delilik gibi kaygan zeminlerde gidip gelen tonu hayli karanlık ve grotesk. Fakat şahsi favorim olan *"Pire"* isimli masal ondan da ürkütücü ve vahşi bir atmosfere sahip. Film bazı öyküleri karıştırıp ortaya kendi yorumunu koyuyor. Fakat bu sentezin modern sinema diline uygun oluşu açıkçası bazı öğelerin dışarıda kalmasına sevindirmedi değil. Tek sıkıntı çektiğim nokta; **Salma Hayek**'in başrolünde olduğu ve *"The Enhanced Doe"* masalından esinlenilmiş kısmın pek de güçlü bir şekilde bağlanamaması veya istenen etkiyi yaratamaması; belki o rolde başka bir oyuncu düşünülebilirmiş.

Genel olarak baktığımızda Rönesans resimlerinden fırlamış muhteşem görselliği, tadında bırakılmış karanlığı ve anlatılanların doğasını sorgulamanızın anlamsızlığını yüzünüze vuran samimiyetiyle gayet sevdiğim bir yapım oldu *Tale of Tales*. Herkese göre değil, kiminiz de sıkılacaktır yarısında. Lakin gerçek peri masallarının tekinsiz, sisli ormanlarda doğduğunu ve insanoğlunun çapraşık ruhuna tutulan sırsız aynalar olduğunu bilenler bu filmden keyif alacaklardır. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Karanlık masallar furyasının bu özgün örneğine bazıları burun kıvırırken, diğerleri âşık olacak.* ★★★☆☆

BÜYÜKLERE MASALLAR

THE TALE OF THE FOX

Tarihteki 6. animasyon olan bu stop-motion yapım Coraline ve Corpse Bride'ın atası gibi. Hayvanlar Krallığı'nda sürekli sorun yaratan Gezgin Tilki Reynard'ın bir gün Kral Aslan'ın huzuruna çıkarılmasıyla başlayan olaylar, döneminin ilerisinde harika bir uyarlamanın zeminini hazırlıyor.

SNOW WHITE: A TALE OF TERROR

Fazla bilinmeyen bu TV uyarlamasının başrollerinde Sam Neill ve Sigourney Weaver oynuyordu. Bildiğimiz öyküyü atmosferi pek bozmadan fakat oldukça karanlık alt-metinler eşliğinde anlatan bir film. Cücelerin eşkıyalar olarak tasvir edildiklerini de belirtmek gerek.

PAN'S LABYRINTH

Guillermo Del Toro'nun İspanya İç Savaşı fonunda geçen bu tekinsiz öyküsü Ofelia isimli küçük bir kızın gizem dolu serüvenini anlatıyor. Önceleri masumane bir masal gibi perilerle ve ilginç masal yaratıklarıyla süslü bu hikâye, savaşın kanlı yüzünü göstermesi ile birlikte artan karanlıktan nasibini alıyor.

FURIOUS 7

Gerçekçi olmayan, abartı dolu aksiyon filmlerine bayılırım. Eh, otomobillere de uzaktan da olsa bir sevgim var. Siz bu ikisini bir araya getiriyorsanız beni zaten baştan kazandınız. *Hızlı & Öfkeli* serisinin en tatsız denen filmlerinden bile büyük keyif aldım o yüzden. Özellikle de beşinci ve altıncı filmlerden. Bu yedinci film de gayet eğlenceli tabii ama doğrusu öncesindeki o iki film kadar sıkı değildi bence. Bir kere otomobil aksiyonu nispeten azdı, olanlarında da öncekilerdeki yaratıcılık seviyesi yoktu. Yani acayip acayiplikler vardı elbette ama önceki ikisindeki kadar değil. *Furious 7* daha çok silahlı çatışmalarla, yumruk dövüşleriyle geçen düz bir aksiyon filmi gibi. Gerçi işin bu kısmını da kusursuz yaptığını söyleyemeyeceğim. O tarafta da çok bir yaratıcılığı yok; ayrıca bolca klişesi, bolca mantık hatası var. Yine de bakmayın siz, gayet iyi film *Furious 7*. Zaten düz aksiyon filmlerine **Jason Statham** kadar yakışan bir adam olamaz sanıyorum. Belki **Kurt Russel**, ama o da var zaten :) İçinde **Paul Walker** olan ekibimizi son kez görüşümüz olmasının verdiği his de çok ayrı tabii. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Paul Walker'ın son filmi olması nedeniyle biraz fazla büyütülmüş diyorum ama yine de sıkı aksiyon.* ★★★☆☆



Yönetmen: James Wan **Oyuncular:** Paul Walker, Jordana Brewster, Vin Diesel, Jason Statham, Michelle Rodrigues, Kurt Russell, Dwayne Johnson, Nathalie Emmanuel **IMDb Notu:** 7,4



CINDERELLA

"Bakkal züğürtleyince eski defterleri karıştırır" diye bir atasözümüz vardır. Bu minvalde, Hollywood'daki senaristler çizgi roman uyarlamalarının ve bilumum Star Wars filmlerinin sektörün kaymağını önümüzdeki 10 yıl yiyeceğini görünce *"neden biz de daha eskilere bakmıyoruz ki?"* dedi ve voila! Sinderella bildiğiniz hikâyeyi biraz daha gerçekçi ama fantastik öğeleri de olan bir bakış açısıyla yeniden ekrana yansıtıyor: Babasını kaybeden Ella, üvey annesi ve onun saçma sapan iki kızının yanında yalnız kalır. İyi niyeti ve çalışkanlığı nedeniyle kendi evinde üvey kız değil de, hizmetçi gibi davranılmaya başlar. Ama bir gün memleketin prensiyle tanışma şansı bulur ve olaylar gelişir :) Bu yüz elli yıllık hikâyeyi hâlâ yaratıcı ve ilgi çekici bir şekilde anlatabilmek ciddi ustalık gerektiriyor. Ve sağ olsun, oyuncu / yönetmen **Kenneth Branagh** bu işin altından başarıyla kalkmayı biliyor. Oyuncular da inanılmaz oynamış doğrusu: Sinderella'yı oynayan **Lily James** zaten şeker ötesi bir kız iken, onun yanında **Cate Blanchett**, **Helena Bonham Carter** gibi usta oyuncular da eklenince, oyunculuk tavan yapmış. Uzun sözün kısası, *Cinderella* "ben bunu biliyom yaaa..." diye tepinseniz bile izlemeniz gereken, çok hoş bir film. Dilerseniz kendinizi kötü hissettiğiniz bir zamana saklayın. Çünkü başladığınız anla bitirdiğiniz an arasında ciddi bir moral artışı hissedeceksiniz. **-Sinan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ezbere bildiğim bir masalın, hiç ilgimi çekmemesi gereken ama büyük bir keyifle izlediğim filmi.* ★★★★☆

Yönetmen: Kenneth Branagh **Oyuncular:** Lily James, Cate Blanchett, Richard Madden, Helena Bonham Carter, Stellan Skarsgard **IMDb Notu:** 7,1

ATTACK ON TITAN

Açık konuşayım. Anime-manga ile içli dışlı olanların bir hayli merakla beklediği bir yapımdı bu film. Fragmanlar umut verici, efektler gaza getiriciydi. Tabii hiçbir şey beni filmin ilk 5-6 dakikasına hazırlayamazmış. O Mikasa'nın çayırlardan koşuşunu, Eren'in iticiliğini, Armin'in vasıfsızlığını görünce dedim ki; *"zorlu bir 90 dakika olacak, iyi olan kazansın"*.

Tabii filmde iyi olan sadece Titanların başarılı yaratımları ve bazı aksiyonlar. Bu kadar. Onun haricinde karakterlerdeki anlamsız değişiklikler, yetenek fakiri oyuncular, komik olmaya çalışan sahneler ve kopuk bir kurguyla baş başasınız. Sağlam bir materyal ancak bu kadar harcanabilirdi. Sırf Titan sahnelerine bakıp geçin. Cidden, siz kazanırsınız. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Karakterizasyonlar o kadar kötü ki, keşke devler hepsini yese diyorsunuz.* ★☆☆☆☆



Yönetmen: Shinji Higuchi **Oyuncular:** Haruma Miura, Kiko Mizuhara, Kanata Hongo **IMDb Notu:** 5,2

BU DİZİNİN TÜRK VERSİYONU NARKO PAŞA ADIYL.. NEYSE

1. SEZON

NARCOS

KAÇAKÇILIĞIN YAKIN TARİHİ

İnternet yok. Cep telefonları yok. Sadece nüfuzlu kişiler ve onların uydu telefonları var. Nüfuzlu kişiler derken toprak sahipleri, politikacılar, bazı ünlüler ve uyuşturucu kaçakçıları. Bir uydu telefonunu dinlemenin tek yolu ya tam üzerinden uçmak ya da aynı bina içinde bulunmak. Üstelik sinyali ilk yakaladığınızda kimi dinlediğiniz hakkında pek bir fikriniz olmuyor haliyle. Sinyali yakaladıktan sonra, sinyalin kaynağını bulmuş sayılmadığınız için karada bulunan kaynaklardan yardım almak suretiyle tam lokasyon tespiti yapılabiliyor. Bir de 1989 Kolombiya'sında olunca işler daha zorlaşıyor. *"Büyülü gerçeklik, Kolombiya'da doğuyor"* sloganı ile yola çıkan *Narcos*, dünyaca ünlü ekonomi dergisi Forbes'in dünyanın en zengin yedinci kişisi olarak gösterdiği, belki de dünyanın en büyük kartel liderlerinden biri olan **Pablo Escobar**'ın "*Escobar*" oluşunu konu alıyor. Hikâyeyi Escobar'ın beyaz krallığını çökertemeye çalışan narkotik birimler üzerinden anlatan dizi, iki taraflı devam ediyor, akıcılığı ile biten bölümün arkasından bir bölüm daha açtırıyor (Netflix sağ olsun).

İlk bölümünü yayınladığı gün ikinci sezon onayı alan *Narcos*'un akıcı anlatımı, olağanüstü başarılı ve geçekçi Güney Amerikalı oyuncu seçimleri, mekanların ve dönemin sunuluşu, İngilizce değil İspanyolca konuşan Kolombiyalıların olması, biyografi öğelerinin tam tadında işlenmesi ve *Game of Thrones*'la hayatımıza giren, karizmatik tavırları ile gönlümüze "kumdan taht" kuran **Pedro Pascal**'ın (nam-ı diğer Oberyn Martell) esas karakterlerden biri olması (hepimiz seviyoruz elemanı biliyorum) yeter de artar bile.

Narcos'un yapımcılığını üstlenen isim ise *Tropa de Elite* (1 ve 2) ve *Robocop* (2014)'ün yönetmenliğini yapan **José Padilha**. Padilha'nın çok vurucu işleri yok ama *Narcos*'dan sonra kariyerinde büyük ilerleme olacağı gayet ortada. Oyuncu seçimlerinin büyük bir kısmını üstlenen **Juan Pablo Rincon**'nun çıkardığı işe hayran kalmamak elde değil (ilk defa bir cast direktörüne hayran kaldım, daha ne yapayım). Sevgili *Breaking Bad* gibisi gelmez diyen dostlarım; bu akşam koltuklarınıza oturun, latin müziği eşliğinde Walter White'ın atası Pablo'nun izleyiciyle buluşmuş en başarılı hali ve onun Fast Food zinciri işletmeyen kirli arkadaşlarıyla tanışın. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Her şey çok iyi ve Wagner Moura, Benicio Del Toro'yu işsiz bırakacak kadar iyi olabilir.* ★★★★★

Yönetmen: José Padilha, Guillermo Navarro, Andrés Baiz **Oyuncular:** Wagner Moura, Boyd Holbrook, Pedro Pascal **IMDB Notu:** 9. 1 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix

ESCOBAR'I KİMLER OYNADI?



CLIFF CURTIS
Blow (2001)
Evet kendisi Escobar'dan çok Tatlıses olmuş.



BENICIO DEL TORO
Escobar: Paradise Lost (2014)
Yazıda hakkını yedim ama Del Toro'da candır.



JAVIER BARDEN
Escobar (2016)
Filim henüz çekim aşamasında, karizmatik bir Escobar daha bizi bekliyor.



1. SEZON

FEAR THE WALKING DEAD

İnişli çıkışlı kalitesi yüzünden bir türlü istediğim "o" dizi olamayan *The Walking Dead*'in bir de spin-off'u çıktı başımıza. Altın yumurtlayan tavuğu klonlamaya çalışan yayıncı kuruluşun yine de tahminimden daha başarılı bir iş çıkardığını itiraf etmem gerek.

Hatırlarsanız *The Walking Dead*'in başında Rick Grimes ile kıyamet sonrası bir dünyaya uyanıyorduk. *Fear The Walking Dead* ise izleyicileri zombi illetinin tam başlangıcına götürüyor ve ana seridekilerden farklı karakterleri hayatımıza sokuyor.

TWD'nin kendisini asıl sevdiren yönü aksiyonu değil de dramıysa, *Fear The Walking Dead*'de aradığınızı bulacaksınız. *TWD*'yi bile bu konuda yer yer fazlaca eleştiren ben, beklentimin de düşük olmasının etkisiyle *FTWD*'den memnun kaldım. İnsanların zombilerden daha büyük bir tehlike olması, olayların kötüleşmesiyle birlikte karakterler arasındaki ilişkilerin kopmaya başlaması ve psikolojilerin çökmesi gibi unsurlar birkaç eksik dışında yerli yerinde. Sürekli değişen koşullar da devamlı farklı olaylar görmemizi sağlıyor.

Eğer aradığınız daha fazla *TWD* ise bu yeni spin-off sizi genel olarak pişman etmeyecektir. Ama bundan fazlasını da beklemeyin derim. Eldeki materyal belli sonuçta. **-Furkan**

EDİTÖRÜN NOTU: *The Walking Dead açlığınızı yatıştıracak, fakat daha fazlası için hala midenizde yer bırakacak bir yapım Fear The Walking Dead.* ★★★☆☆

Yapımcılar: Dave Erickson, Robert Kirkman **Oyuncular:** Cliff Curtis, Kim Dickens, Mercedes Mason, Ruben Blades, Frank Dillane **IMDB Notu:** 7,9 **Yayınlandığı Kanal:** AMC

THE LAST SHIP

2. SEZON FİNALİ



Söylenen terimlerin yarısını anlamadığımız, diğer yarısını anladığımızda ise sahnenin çoktan geçip gittiği ciddiyette askeri dizileri seviyorsanız eğer, *The Last Ship*'in ikinci sezonunun hiç de kötü bitmediğini bilmek içinizi rahatlatabilir. Dünyadaki nüfusu acımasızca kırıp geçirmiş virüse karşı savaş, bu sezonda artık insan doğasının kötülüğüyle çaprazlama bir ilişki yaşıyor. Çünkü iyilerle kötülerin net çizgilerinin olmaması, verilen kararların mutlak yasalara göre değil de bağlama göre değerlendirilmesini gerektiriyor.

Nathan James zırhlısındaki insanları artık tanıyoruz, ilginçtir ki hepsine içimiz bir miktar ısındı. Ama yazar ekip bu insanların kaderleri konusunda keskin kararlar vermekten çekinmiyorlar, ilk sezona göre aksiyonun daha iyi kamera açıları ve kurguyla çekilmiş olması da diziyi daha kaliteli hale getiriyor. Anlamsız duygusal çekişmelerden yoksun, işi odaklı yapmaya çalışan askeri düzen kokulu bu diziyi, bazen sırıtan görsel efektlerine rağmen kaçırmayın diyorum. **–Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Ama cidden, verilen emirlerin yarısından fazlasına boş bakıyorsunuz. ABD propagandası da bayıyor.* ★★★★☆

Yapımcılar: Steven Kane, Hank Steinberg **Oyuncular:** Eric Dane, Rhona Mitra, Adam Baldwin **IMDb Notu:** 7,4 **Yayınlandığı Kanal:** TNT



HABERLER



DOCTOR WHO'DA AYRILIK

Doctor Who dizisinde yer alan Jenna Coleman, diziden -canlandırdığı karakterle birlikte- ayrılıyor. Daha önce de pek çok kez gündeme gelen bu konu, bu kez ünlü aktris tarafından kesinleştirildi. Geriye kalan tek soru işaretiyse Coleman'ın can verdiği Clara karakterinin diziye nasıl veda edeceği...



MARVEL'S JESSICA JONES DİZİSİ DOĞRULANDI

Daredevil'in başarısının ardından Netflix ile Marvel, bu diziyi takiben Jessica Jones'u da TV'ye getiriyor. Kendisi bize biraz yabancı olsa da Defenders isimli Marvel grubunun bir üyesi. Ayrıca Luke Cage'in de yavuklusu olur.



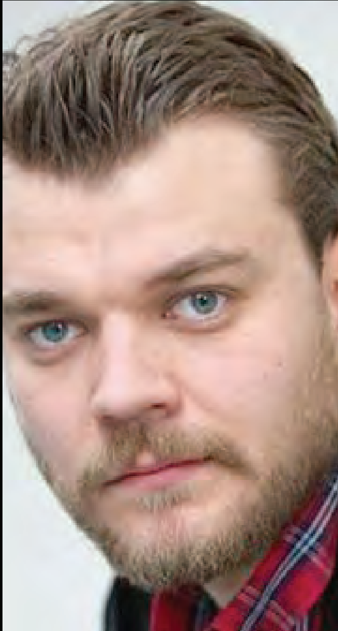


HABERLER



BRYAN CRANSTON'IN DİZİSİ AMAZON'DA

Biricik Walter White'ımız Bryan Cranston ve House'un yaratıcısı David Shore'un birlikte ortaya çıkardığı Sneaky Pete, Amazon'dan onayı aldı. Pilot bölümü izleyici tarafından beğenilen dizi için Amazon, bir sezonluk anlaşma yaptı.





GREYJOY AİLESİNE YENİ KARDEŞ GELDİ

Kitaplarda yer alan fakat dizide henüz göremediğimiz Euron Greyjoy, sonunda Game of Thrones'a katılmış. Greyjoyların iç politikalarının üzerinde daha çok durulacağına dair bir işaret diyebiliriz buna. (Epey de benziyor bu arada Theon'a).

1. SEZON FİNALİ

MR. ROBOT

BEYNİMİZ HACK'LENDİ

Yola pek karamsar çıkmıştım açıkçası. Yine kitlelere hitap edecek bir hacker hikâyesi olacaktı. Siyah kapşonlu asosyal hacker, abartılı hızda akan terminal ekranları, gereksiz dizi entrikaları... Hepsini görebiliyordum. Ancak her zaman olamasa da, ilk sezonu boyunca şaşırtmayı başardı ve teknik anlamda nispeten güzel bir hacker dizisi yaratmayı başardı **Sam Esmail**. Elliot Alderson'ın karanlık hikâyesi, postmodern anlatımı ve ayakları yere basan bilişim kısmıyla kalbimizde yer etti.

Pilot bölümünden vadedilen estetiğin sözü tutuldu; modern toplumun, mega şirketlerin ve bireysel düzeyde insanların ne kadar çarpık olabildiğini hiçbir şok unsurundan kaçınmadan gözler önüne serildi. Teknik anlatımdan da feragât edildiğine pek şahit olmadım – *Mr. Robot*'ta hâlâ sihirli yöntemlerle şıp diye Bill Gates'in bilgisayarı üzerinden NSA hack'lemek, anlamsız terminal yazıları veya sırf havalı jargon kalabalığı adına diyaloğa serpiştirilmiş sahte teknik muhabbetler yok.

Sıkıntı yaşadığım kısım, şu akıl hastalığı kısmı. Spoiler bölgesine girmeden, genel olarak Elliot'ın *"güvenilmez anlatıcı"* bakış açısıyla anlatılan hikâyesinde karşımıza çıkan devasa potansiyelin, kanaatimce fazla sıklıkla kolaya kaçılarak şok etkisi için *"ahanda bu da hayal, ahanda şu da yanılgı"* diye istismar edilmiş olmasından pek memnun değilim. Sezonun *"büyük çözümlemesi"*, çoğumuzun daha ilk bölümden işkillendiği bir durum çıkınca, ister istemez biraz hayal kırıklığı yaşadık. Birkaç yerde daha beklediğimiz olaylar sanki çok fena şaşırmamız gerekiyormuş gibi anlatıldı, başka yerlerde ise olaylar doğrudan *"akıl hastalığı işte, ne acayip değil mi"* diye ortaya atılıp bırakıldı.

Fakat diziyi sevmediğim izlenimine kapılmayın. Aksine, yeni bölümlerin yolunu gözlemekteyim. *Mr. Robot*, harika devam eden bir dizi. Sinematografi açısından verdiği sözleri hâlâ tutuyor, karakterler bayat gelmiyor, müzik seçimi on numara ve hikayenin **Esmail**'den de duyduğumuz gibi önceden planlanmış olduğu hissediliyor. Gelişen hikâyesi, ani geçişleri ve sert dönüşleriyle bazen tutunması zor bir yol çizse de ağızda bıraktığı tat gayet başarılı.

İlk sezon cüretkar denemelere, hayal kırıklıklarına, büyük sürprizlere ve süreç boyunca karakterleri daha iyi tanıtmaya adanmış olarak kapanışını verdi. İlerisi için ümitliyim, birkaç zayıf nokta dışında bu diziden soğumak için henüz yeterli bir nedenimiz yok bence. En azından Darlene olduğu sürece ben de varım, bunu biliyorum. **-Erim**





EDİTÖRÜN NOTU: *İlk sezonu gayet başarılı bitirdi, ikinci sezonda biraz akıl sağlığı bulmasını diliyoruz.* ★★★★☆

Yönetmen: Niels Arden Oplev **Oyuncular:** Rami Malek, Carly Chaikin, Portia Doubleday, Christian Slater, Michael Gill **IMDB Notu:** 9.4 **Yayınlandığı Kanal:** USA Network



NİLÜFER ÖNDER

TANRIM BENİ GÖRÜNÜR KIL

KEPLER - 452B MEĞER ÖNCE BU KİTAPTA KEŞFEDİLMİŞ

Dünyamızın kuzeni Kepler - 452b keşfedilmeden çok kısa bir zaman önce, bizden birinin yazdığı bir bilimkurgu eserinin ona çok benzer bir dünyayı konu aldığını biliyor muydunuz?

Nilüfer Önder'in Kepler - 452b'den haberdar oluşumuzdan çok ama çok kısa bir süre önce yayınlandığı kitabında, karakterleri tam da böyle bir dünya buluyor! Kitapta dünyanın ikizi olarak tanımlanan bu yeni gezegene 5 kişilik bir ekip gönderiliyor ve... ne buluyorlar dersiniz? Bir başka insanlık. Dahası, onlar dünyadaki her bireyin birer yansıması. İkinci bir şans, ikinci bir yaşam mı demeliyiz? İşte bu dünyadaki benliğimiz bizim ikinci şansımız ve onlar bu şansı yaşıyorlar. Ama mutlu olacaklarını da nereden çıkardınız?

İkinci şans kavramını çok farklı ele alan bir bilimkurgu eseri bu. İki dünyadaki iki insan da, birbirine göre hayalini kurduğu bir alternatif yaşıyor. Nilefür Önder okuru derin düşüncelere sevk ettiği gibi, yeni dünyayı tasvirindeki Kepler - 452b ile olan benzerlik insanı hayrete düşürüyor.

Eğer yerli eserlerden yana önyargınız varsa, kırmak için ilk adım olarak bu kitabı gösteriyoruz. **-Hazal**

EDİTÖR NOTU: *İkinci şansımız da o kadar mutlu değilmiş hani. Zalimsin dünya!* ★★★★☆





CLAIRE NORTH

HARRY AUGUST'IN İLK ON BEŞ HAYATI

HADİ BAY ÖLÜM, BİR TUR DAHA ATALIM

Arthur C. Clarke Ödülü, adı geçtiğinde dünyadaki tüm bilimkurgucuların ceketlerinin önünü iliklediği, prestijli bir ödüldür. İşte bu kitap da bu sene ona aday olma başarısını göstermiş (maalesef kazanamamış) nadide bir eser. Ne mutlu ki, onu dilimizde okuma şansına eriştik! Harry August, hafızasından hiçbir şey silinmeden tekrar tekrar doğup ölen bir adam. Defalarca doğdu ve öldü. Pek çok farklı şekillerde ve deneyimlerde hayatlar yaşadı. Onun hayatı çok sıkıcı yahu. Ama bir şeyler değişmek üzere! 11. yaşamı esnasında yanına gelen küçük kız, "Sizi neredeyse yakalayamayacaktım, Dr. August. Size bir mesajım var" dediği anda bir daha hiçbir şey aynı olmamak üzere değişti. **-Hazal**

COLUMM MC CANN

DÖNSÜN KOCA DÜNYA

ESKİ NEW YORK PORTRELERİ

1974'ün sıcak bir Ağustos sabahı, New York. İkiz Kuleler'in tepesine gerilmiş bir ip ve üzerine çıkıp unutulmaz bir gösteriye hazırlanan bir cambaz. 1965 doğumlu yazar **McCann**'in romanı, işte bu gerçek ve tuhaf olaya uzaktan veya yakından tanık olmuş birkaç New York sakinini anlatıyor. Açıkçası; ilk bölümde pek akıcı bulmadığım dili, diğer bölümleri okudukça beğenmeye başladığımı belirtmeliyim. İrlanda göçmeni rahibin Tanrı'yı arama macerasını izleyen kardeşi ile başlıyor bu uzun öykü. Vietnam savaşında oğullarını kaybeden annelerin buluşmasını izliyor ve bağımlılığından kurtulmaya çalışan genç ressam kadının iç çatışmalarını dinliyoruz. Yazarın başarısı da, birbiriyle ilgisiz gibi görünen insanların yaşadıklarını hep aynı hüzünlü havayı vererek ama farklı diller kullanarak anlatması olmuş bence. 1980'lerin neon ışıltılı disco çağı yaklaşırken, New York'un gürültüsü, trafiği ve çevre kirliliği ile olduğu kadar kendi kalplerindeki kederli dalgalanmalarla mücadele eden insanların renkli öyküsünü barındırıyor *Dönsün Koca Dünya*. **-Noyan**

BRANDON SANDERSON

FIREFIGHT

BAZI ZAFERLER BÜYÜK BOŞLUKLAR BIRAKIR

Gerçekten de süper güçlere kavuşan biri kahraman olabilir mi? Onları bugüne dek böyle görmüştük, ta ki Brandon Sanderson aksini gösteren bir seri yazana dek. Onun dünyasında süper güçler kazanmaya başlamış hiçbir insan kahraman olmayı *seçmiyor*. Aksine, hepsi birer tiran ve bu serinin kahramanları sıradan insanlar. Güç, onları delirtiyor ve sıradanlara zulme yol açıyor.

Steelheart ile başlayan serinin ilk kitabında, yenilmez denilen Steelheart büyük bedeller sonucu alt edilmişti. David'in bunda payı büyüktü ve o tamamıyla sıradan bir insan. Evet, tek bir özel gücü bile yok. Ancak David'in Yüksek Epik denilen böylesine güçlü birini yok etmesi hem aklında soru işaretleri oluşturmuş, hem de kalbinde bir boşluk yaratmıştı. İlk kitabı okuyanlar o boşluğun nedeninin Firefight'ın ta kendisi olduğunu hatırlayacaktır. Ve beklendiği gibi ikinci kitap ona adanmış durumda. Ama şimdi David daha fazlasını bilmeli. Bunun için de bir başka Yüksek Epik olan Regalia'nın bölgesine girecek denli gözünü karartmalı. Dahası, Firefight'ı bulabilecek mi?



Bakalım üstat Sanderson bizleri yine nasıl hayretlere düşürecek... **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *İlk kitap Steelheart'ın film uyarlaması da başlamışken, siz bu seriyi iyisi mi kaçırmayın.* ★★★★☆



IRON MAIDEN
THE BOOK OF SOULS

Bazı şeyler eskidikçe kendisinin bir parodisi haline dönüşür. Çünkü bir işi çok iyi yapsanız dahi bir nokta vardır bırakmanız gereken ki, saygın biçimde hatırlanabilesiniz. Her nasılsa bu kural **Iron Maiden**'a işlemiyor. 1975 senesinde kurulan grup bugün 40. yılını doldurmuş, hatta yetmemiş, bunu bir de ömürlerinin ilk çift diskli ve 1 saat 32 dakika süren albümü ile taçlandırmış.

Şimdi dürüst konuşayım: Ortaokuldan beri Maiden dinlerim ve gruptan sıkıldığım bir dönem de olmuştur. Lakin *A Matter of Life and Death* ile girdikleri, şahsi düşünceme göre "Ustalık" dönemlerinde grup bana tekrardan müthiş keyif vermeye başladı. *The Final Frontier*'ın isminden ötürü son albüm mü olacak diye biraz endişelenmiştim hatta. Ama grup *The Book of Souls* ile öyle bir dönüş yapmış ki, hani böyle, "*bu son albümleri olsa işte böyle bir son olmalı*" diyebileceğimiz kalitede olmuş. Hayvan gibi iş yapmışlar diyeyim... Uzun süredir bir albümü sesi kökleyip dinleme isteğim olmamıştı pek. İşte *TBOS* öyle bir albüm.

Grubun lideri **Steve Harris**'in agresif basları yerli yerinde, grubun geçen yıl kanser tedavisi gören solisti **Bruce Dickinson**'ın albümün yapımı sırasında hastalığını hissetmesine rağmen kayıtlara devam etmesi ise saygı duyulası. Ona eşlik eden üç gitaristten **Dave Murray**'in sololardaki incelikli dokunuşları yine tüyleri diken diken ederken, **Adrian** ve **Janick** de açıktan yardırmışlar. **Nicko**'nun davulu ise her zamanki gibi kalbinizi titretiyor.

Parçalar uzun, en kısası olan 5 dakikalık *Speed of Light*'a ise ısınamadım şimdilik. Onun haricinde eski albümlerden tanıdık tınılarla ve epey bir yeni melodiyle süslü albümün baş tacı tabii ki *Empire of Clouds* ismindeki 18 dakikalık epik şölen. Maiden tarihinin bu en uzun parçası R101 zeplininin tarihe geçmiş kazasını anlatıyor. Ama ne anlatış! Bi' kere **Bruce** hayatında ilk kez bir parçada piyano çalmış, sözler de ona ait. Arkada yaylılar, önde gitarlar, bir film izliyormuşçasına akıp gidiyor o 18 dakika...

Diğer parçalardan *The Book of Souls, The Red and the Black, Shadows of the Valley, Tears of a Clown* ve hüzünlü *The Man of Sorrows* bayağı başımı döndürdü dinlerken. Mayaların "Ruhlar Kitabı"nı tema olarak seçen albümün sözleri yaşam ve ölüme derinlemesine bir bakış atarken sizi de düşünmeye davet ediyor, tabii gaza gelmekten vakit ayırabilirseniz. :)

Maiden sevin, sevmeyin ama bu albümü dinleyin arkadaşlar. Bir kere dinlemekle anlaşılacak bir albüm değil zaten, bol bol dinleyin. Zamana direnen grubun, zamanla klasikleşecek bir albümü olmuş desem, abartmış olmam herhalde. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *40. yılında Maiden'ın müziği hâlâ coşturmaya devam ediyor. Şapkamı çıkardım, önünüzde eğiliyorum metalin tanrıları.* ★★★★★



Ofiste Çalanlar

1. **DevilDriver** – Sail (Remix)
2. **Adna** – Night
3. **EarlyRise** – Narcissistic Cannibal
4. **EXID** – Up and Down
5. **The Weeknd** – Real Life

Soundtrack

MGS V OST
METAL GEAR SOLID VOCAL TRACKS



1998'den bu yana hayatımızda önemli yer tutan *MGS* son oyunuyla nihayete erdiyse de, onu unutulmaz kılan özelliklerinden olan tema parçaları daha uzun yıllar kulaklarımızdan eksik olmayacaktır. Bir sürü albümü karıştırıp, YouTube'da video aramak yerine güzel bir alternatif ise 5. oyunla eş zamanda çıkan *Vocal Tracks* albümü. Kendisi oldukça leziz bir derleme olmuş.

Unutulmaz *The Best is Yet to Come*'dan en son bomba *Sins of the Father*'a kadar uzanan albümün ikinci yarısı sevgili iDroidimiz **Donna Burke**'ün eski parçaları kendi yorumuyla seslendirmesine ayrılmış. Caz ağırlıklı bu yeni yorumları da seveceğinize inanıyorum. O halde *"I'm stiiilll in the dream Snaaaaakeee Eaaaterrr!"* **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *MGS hayranlarının balıklama atlaması gereken harika bir derleme, anılara yolculuk tadında.* ★★★★☆



GOST
BEHEMOTH

Hotline Miami, Drive, Grindhouse filmleri falan derken 80'ler geldi çattı yeniden. 2010'larda şaha kalkan enfes New Retro akımını takip ediyorsanız Perturbator, Miami Nights, Kavinsky gibi isimleri biliyor olabilirsiniz. Fakat ben sizi biliyorum. Biraz daha sert, biraz daha karanlık, biraz daha underground olsun istiyorsunuz. İşte **Gost**, o noktada devreye giriyor. Elektronik albüm boyunca tek bir gitar veya davul olmaksızın son derece metal bir tarz tutturan *Behemoth* albümü biraz 80'ler korku filmi, biraz 90'lar metali kokuyor ve kuvvetli bir kulaklıkla dinlediğinizde beyninizi çırpılmış yumurta kıvamına getireceğini test edip, onayladım. Behemoth'ı kaçırmayın, Baalberith'i kızdırmayın derim. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Gost ismini ileride çok duyacağınızı garanti ediyor albüm.* ★★★★☆



MORRIE
HARD CORE REVERIE

Bana neden J-Rock dinliyorsun diye sorulduğunda, verdiğim en genel geçer yanıt, onların yeni şeyler deneme azmini sevdiğim ve füzyon müziklerden hoşlandığım gibi bir şeyler oluyor. İnterneti biraz deşerek ele geçirdiğim **Morrie**'nin beklenen albümü de bu fikirlerimi destekler nitelikte. Aslında piyasada neredeyse X-JAPAN kadar eski olan solistin 20 yıldan sonraki ilk solo albümü o kadar yaşanmışlığı ve duygu değişimlerini aksettirmek konusunda oldukça başarılı. İlginç ses rengini underground jazz, hard-rock ve albüm boyunca devam eden bir ahenkle birleştiren Morrie'nin bu albümü özellikle türlerin karışımından haz alanları mest edecek güzellikte olmuş. Geceleri kulaklıkla dinlenilesi, bazen sakin, bazen isyankâr olabilen dolu dolu bir albüm bu. Hani böyle tadında bir porsiyonla gelmiş, yediğinizde midenizde ağırlık yaratmayan ama aç da kalmadığınız keyifli bir akşam yemeği gibi düşünün. *Unchained, Sign, Riding the Night, Disquieting Muse* gibi favorilerim olsa da genel olarak bir olmuşluk, bir doygunluk hâkim albüme. "Ama bu Japonca!" demeyip bir şans verin, farklı renklerin getirdiği heyecana bırakın kendinizi. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Gecenin ta 3'ünde dinlenilecek albümlere bir yenisi daha eklendi.* ★★★★☆

GHOST
MELIORA



Normalde "gürültülü müzik" ile ilişkilendirdiğimiz şeytani övgüleri ve itaatsizlik çağrılarını bir de böyle dinleyin. **Ghost**'u çekici kılan başlıca özellik işte bu: Geçen yüzyıldan fırlamış gibi duran grup; teatral sahne şovlarıyla süslediği, dile dolanan parçalarıyla önce afallatıyor, sonra da kendine hayran bırakıyor.

Meliora'da beklendiği üzere Papa Emeritus II "kovulmuş", yerine "yeni" vokalist Papa Emeritus III gelmiş. Ona eşlik eden isimsiz gulyabaniler yerli yerinde; ancak maskelerin altında neler döndüğünü bilmiyoruz (Foo Fighters'tan tanıdığımız **Dave Grohl**'un bazı Ghost konserlerinde gizlice sahne aldığı söyleniyor). Albümdeki tüm parçaların birer klasik olduğunu söylemek mümkün değil, ancak özellikle *Cirice* ve *He Is*'i mutlaka dinlemenizi öneririm. **-Eren O.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Önceki albümleri geride bırakan, başarılı bir "ciddiyetsiz Satanizm" örneği.* ★★★★☆



OVERLORD

VR TEKNOLOJİSİ NEREDESİN? BİZ DE DVO'DA KAPALI KALMAK İSTİYORUZ!

Bir oyun dünyasında kapalı kalma konsepti bayağı tuttu son yıllarda. Nasıl tutmasın ki? Oyun oynayan kitleyle anime izleyen kitle birbiriyle bayağı örtüşüyor neticede. *Overlord* da bu damardan yürüyen bir seri ama olaya hayli farklı yaklaşıyor diyebilirim.

Hani oyun dünyasında kapalı kalan karakterler neden böyle olduğunu sorgular, genelde de oradan kurtulmaya çalışırlar ya, işte *Overlord*'da öyle değil.

2126 yılında çıkan ve 12 yıl boyunca popüler bir şekilde hayatını sürdüren DVO Yggdrasil son anlarını yaşamaktadır. **Momonga**, loncasında gece 12'yi, yani oyunun kapanacağını saati bekleyen tek oyuncudur. Ancak oyunun kapanması gereken saniyede oyun dünyası gerçeğe dönüşür ve NPC'ler gerçek insanmışçasına karakter sahibi olurlar. Onu gerçek dünyaya bağlayan pek bir şeyi olmayan Momonga da bunun üzerine "şu yeni dünya neymiş bir keşfedeyim, oluyorsa da bari bir ele geçireyim" der.

Overlord çok aksiyonlu bir seri değil. Bol hareketli sahneleri var ama Momonga, Yggdrasil'de seviyesi çok yüksek, bir sürü aşmış silaha, zırha, büyüye vs.'ye sahip bir lonca lideri. Animede şimdiye kadar gördüğümüz kadarıyla her önüne geleni tek parmağıyla indirebilecek güçte. Daha çok bir adventure kafası var serinin. "Olası bir saldırıya karşı locanın kalesinde gerekli önlemleri alalım, maceracı kılığına girerek bu dünyanın yapısını çözmeye çalışalım" şeklinde ilerliyor. Bir taraftan da zaman zaman bayağı acımasızlaşan bir seri *Overlord*. Momonga lich olduğundan duygularını neredeyse tamamen yitirmiş bir başkarakter. Arada bir onun gerçek dünyadaki sesinin monologlarıyla animeye hafif bir ton da katılmak istenmiş ama pek de faydası olmuyor. Diğer bir taraftan *Overlord*, Momonga'nın sırf acımasız olması için acımasız olmadığı hissini de iyi veriyor. Momonga bir psikopat değil. Bir lich olduğu için insansı bir şekilde hareket etmiyor, o kadar.

Bu arada şunu da not etmekte fayda var; *Overlord* öyle çok mükemmel kurgulanmış, aşmış bir seri değil. Yani mesela bu tip animelerde diyaloglarla aksiyon ve macera dengeli bir şekilde götürülmeye çalışılır ki seyircinin ilgisi taze tutulsun. Ama burada pek öyle bir kaygı yok. Bir bölüm oluyor, nispeten önemsiz görünen konular üzerine dakikalarca konuşma geçebiliyor. Başka bir bölümde uzun süre hikâyenin ilerlemediğini, sırf aksiyon olduğunu görebiliyorsunuz. Belki tuhaf bulabilirsiniz ama, *Overlord*'un bu kafasını ben bayağı takdir ettim. Her şeyin alıştığımız, ideal şekilde olmaması daha inandırıcı bir hava katmış seriye. "İzleyicileri kaçırmayalım, ilk bölümden aksiyon girelim" ya da "baş karakterin karşısına ciddi bir hedef ya da düşman koyalım" şeklinde bir mantalite yok. Kendisini yabancı bir dünyada bulan aşırı güçlü bir lich'in mantıklı olarak yapması gereken şeyleri yapışını izliyoruz.

Bu hissi bilerek mi yoksa yanlışlıkla mı yakalamayı başarabildiklerinden emin değilim ama izlemekten farklı bir tat aldığım bir anime *Overlord*. Mükemmeli amaçlamadığı için güzel. **-Ömer**

MARCH COMES IN LIKE A LION... ANİMESİNİN GELECEĞİNE DAHA ÇOK SEVİNECEĞİM BİR ŞEY OLAMAZDI... İNANIN GÖZLERİM YAŞARDI MUTLULUKTAN... -ÖMER



HABERLER



● **Death Note**'un üç live-action filmi vardır ya... İşte onlara hikâyenin 10 yıl sonrasında geçen bir yenisi ekleniyor. Light ve L'in izinden giden iki yeni karakteri ve orijinal Death Note'ta bulunan "Dünyada 6 Death Note'tan fazlası bulunamaz" kuralını işleyecekmiş. Manganın yazarları işin içine dâhil değil ama umut vadediyor yine de. Death Note'un live-action filmleri çok kötü değildi.

● **Evangelion**'ın meşhur açılış şarkısı Zankoku na Tenshi no Thesis'i bilmeyen yoktur sanıyorum. 20 yılın ardından Japonya'da karaoke salonlarının en popüler şarkısı olmayı sürdürüyor kendisi. Şarkının sözlerinin yazarı Neko Oikawa şarkıdan yıllık ne kadar kazanıyor dersiniz? Yaklaşık 830 bin dolar! Ancak şu an bankada 1000 doları bile yokmuş, eski kocası Kapadokya'da bir mağara satın almış. ^_^ Ha, bu arada Oikawa şarkıyı yaklaşık iki saatte yazmış ve hatta Evangelion'ı hiç izlememiş bile.

● 250 farklı animatör farklı farklı animasyon şekilleriyle toplama bir **Dragon Ball** bölümü hazırlıyor. Ortaya anime hissinden uzak olsa da bayağı değişik bir şey çıkacak gibi: tinyurl.com/ogz-96-dragon-ball

● **Spice and Wolf**'un ve **Magi**'nin mangalarında sona iyice yaklaşılmış. İkisinin de yeni animelerini bekliyoruz artık.

● Süper tatlı manga Kuragehime'nin mangakası Akiko Higashimura yeni manga serisi **Bishoku Tantei** (Gourmet Detective) başladı. House of Five Leaves'in mangakası Natsume Ono da yine stilize bir mangaya başlıyor: **Lady and Oldman**. Hafif ve güzel bir şeyler okumak isteyenlere duyurulur.

● Aşmış yazar Urobuchi Gen'in **Eisen Flügel** isimli romanı mangaya uyarlanıyor.

Bakuman.'a iki yeni manga bölümü geliyor. Serinin öncesini anlatacakmış.

● Capcom ve Square Enix arasındaki **Hi Score Girl** mangası davası sonuçlandı. İki firma anlaştı, iş tatlıya bağlandı.

BURADA DA OYUNLARDAN KAÇIŞINIZ YOK!

Bu ay özellikle TGS'deki duyuruların bolca katkısıyla bir sürü oyun uyarlaması anime duyuruldu. Ben de ayrı bir başlık açayım bunlar için dedim.

● **Persona 5** için tek bölümlük özel bir anime bölümü geliyor (elbette Persona 5'i en başa yazacaktım).

● Ünlü dedektiflik oyunu serisi **Ace Attorney**'nin TV serisi duyuruldu. İlkbahar 2016'da başlayacak.

● Monster Hunter'ın yan oyunu **Monster Hunter Stories** için de bir TV serisi gelecek.

● Pokémon XY animesinin devamı **Pokémon XY & Z** de duyurulan yeni serilerden biri.

● Japonya dışına çıkmamış Vita oyunu Prince of Stride için de anime serisi duyuruldu. Tam adı **Prince of Stride Alternative**.

● Bir cep telefonu oyunu olan **Granblue Fantasy**'nin de animesi geliyor ve prodüksiyon kalitesi hayli yüksek görünüyor.

● Rage of Bahamut'un yan oyunu **Rage of Bahamut: Mysteria Academy**'nin de animesinin geleceği duyuruldu. Asıl Rage of Bahamut: Genesis serisinin duyurulan ikinci sezonunun bununla ilgisi yokmuş neyse ki.



YENİ ANİMELER

● Birkaç yeni isim önce: Sekko Boys, Shounen Maid, The Magical Girl Raising Project, All Out, RS Project, Sushi Police, Dagashi Kashi.

● Ardından da birkaç yeni sezon duyurusu: Snow White with the Red Hair (2. sezon), Miss Monochrome (3. sezon), Ketsuekigata-kun (3. sezon), Neko no Dayan (2. sezon), Rin-Ne (2. sezon), Gate (2. sezon).

● Bu özellikle güzel göründüğünden ayrı yazayım dedim: **Ajin - Demi-Human** mangası animeye uyarlanıyor.

● **Kuroko no Baske** için bir anime film geliyor.



● Production I.G, dünyanın en tuhaf animelerinden **Furi Kuri**'nin isim haklarını aldı. Yeni Furi Kuri'ler izleyip beynimize daha fazla zarar verebileceğiz ileride.

● **Yuriyuri**'nin 3. sezonu Megadeth'in eski gitaristi Marty Friedman'in de katılımıyla duyuruldu (amcam seviyor bu işleri).

● Geniş yürekli insanımdır, çok sevdiğim çok anime var. Ama 3-4 tanesinin yeri ayrı bir özel. Bunlardan biri de Honey & Clover (üniversite öğrencisiyseniz ya da yeni mezun olmuşsanız mutlaka ama mutlaka ama mutlaka izlemelisiniz). Honey & Clover'ın mangakası Umino Chica'nın uzun süredir devam ettirdiği mükemmel manga serisi **March Comes in Like a Lion** (Sangatsu no Lion) da animeleşiyor. Benim için bu kadar güzel bir anime haberi olamazdı!



APPLE EYLÜL 2015 ETKİNLİĞİ

SURFACE PRO İSTEMİYORSANIZ, SİZE APPLE'INI VERELİM?

Apple'ın mobil cihazlara odaklı konferansı bu yıl yine eylül ayında gerçekleşti. **iPhone 6S** ve **6S Plus**'ın yanında, dedikoduları haklı çıkaran şekilde, bir de **iPad Pro**'muz oldu. Bunun yanında iOS 9'un çıkışının tekrar altının çizilmesi, yerel eksiklikler yüzünden bizi pek güldürmeyen yeni **Apple TV**, Apple Watch'a eklenen yeni modeller ve sonunda One Republic'in şovu derken, dolu dolu geçen bir etkinlikti aslında.

TELEFONLAR

iPhone 6S ve 6S Plus'ın hayatımıza getirdiği çok büyük farklılıklar yok aslında. Yenilikçi şeyler deniyorlar tabii, ama 6 ve 6 Plus kullanıcılarını telefonlarından caydıracak bir değişim yok.

Her zamanki gibi çipi gelişen iPhone, bu yıl da "iki kat daha hızlı". 6S ailesine Siri'nin her daim "Hey, Siri" ile çalışabilme özelliği gelirken, asıl ilgi çekici olan mekanik **3D Touch**. İlk etapta etkileyici gözükse de anlamda zayıf olan bu özellik, zaten fiziksel bir geri dönüş almaktan aciz olduğumuz dokunmatik ekranlara daha fazla bağımlı olmamızı sağlıyor sadece. Artık parmağımızın basış şiddetini algılayan 6S ailesi, buna uygun menüler ve seçenekler sunuyor. Sunumda bu özelliğin sürekli önizleme amacıyla kullanılışını gördük. Ama parmağın basış şiddetini, yerini, içeriği engellememesini falan hesaba katana kadar ya bir direğe toslar, ya da aç-bakıver-geri dön sistemiyle daha az zaman kaybederiz diye düşünüyorum. Sadece 6S ailesinde var olan, yani iPad Pro'da bulunmayan bu özellik, telefon ekranlarımıza sıkışmış durumda şimdilik.

12 megapiksele ulaşan yeni arka kamerası, ön kamerada ekranı flaş olarak kullanabilme seçeneği, Rose Gold olarak adlandırılan renk seçeneği ve belki de en insani, en tatlı özellik olan **Living Photos** ile 6S ve 6S Plus'lar meraklılarını bekliyor. Vatan

LIVING PHOTOS NEDİR?

Apple'ın içinde dev bir kapitalist kadar küçük bir insancık da olduğunu gösteren yeni özellik. Fotoğraf çekerken başından ve sonundan birkaç saniyelik hareketli görüntüyü alıp fotoğrafa iliştiriyor. Apple cihazlarda varsayılan olarak çalışan bu sistem hiçbir ek yük getirmiyor. Fotoğrafı dışa aktarırsanız da normal haliyle gidiyor. Anı hatırlatan, bir nevi mini GIF'ler artık fotoğraf albümlerinizin bir parçası olacak. Severim ben romantik şeyleri.







IPHONE UPGRADE PROGRAM

Apple'ın sadık kitlesine yeni sadık kullanıcılar katacak, aslında çok da anlamlı bir uygulama bu. ABD'de başlayan, daha sonra başka ülkelere de gelecek olan sistem aslen 24 aylık bir sözleşme. ABD'de aylık 32 dolar'dan başlayan (iPhone 6S, 16GB) ücretlerle her yıl eski telefonu veriyor, yeni bir iPhone'u eve götürüyorsunuz. Dahilinde AppleCare+ garantisi de var. Ayrıca satılan bu hizmet, programın bedeline dahil. Türkiye'de iCloud fiyatları makul olan Apple'ın bu sistemi ülkemizde sunup sunmayacağı, sunarsa da ne kadara olacağı bilinmiyor ama iyi bir şey olmasını umalım hep birlikte.

Bilgisayar'da 5000TL'ye satılmaya çalışılan ilk partiyi saymazsak bile, ucuza gelmeyecekleri kesin.

TELEVİZYON

Apple TV ne yazık ki bize uzak. Netflix, Hulu, ESPN gibi servisler Türkiye'de çalışmıyor. Yeni **tvOS** ile mobil uygulamaların televizyona girmesi fikri çekici olsa bile (ki hemen gamepad'ler üretilmeye başlandı Apple TV için) evlerimizde zaten konsollar vardı bugüne kadar. Ouya gibi mini konsolların tutmaması bir yana, Apple TV'nin ciddi bir depolama alanı problemi var. Gerekli olduğunda içerik indirecek olan sistem, buraya sığdıramayacağım kadar ayrıntılı olsa da bir örnek vereyim: 25 bölümlük oyunda ancak beş bölüm alete sığabiliyor diyelim. Siz 19'dayken 16-20 indirilmiş olacak. Arkadaşınıza dördüncü bölümü göstermek isterseniz tekrar inmesini bekleyeceksiniz. Eldeki de silinecek... Durum pek iç açıcı değil gibi, siz ne dersiniz?

IPAD PRO

İşte etkinliğin incisi! Yeni, 12,9 inç boyutunda olan bu iPad ilk nesil iPad'le aynı kalınlıkta sayılır. Ağırlık konusunda ise Macbook'lardan çok daha hafif. 2732x2048 çözünürlükte, 5,6 milyar piksele ev sahipliği yapıyor ve Apple'ın taşınabilir bir cihazda ürettiği en büyük ekrana sahip. Kullanımla 10 saatlik pil ömrü olan alet, A9-X çipi sayesinde masaüstü PC performansına ulaşıyormuş, Apple'ın iddialarına göre. İnanması size kalmış tabii. Yanında ona eşlik eden, stylus tarzı bir de kalemi var. **Apple Pencil** adlı bu kalem, ayrıca 100 dolara satılıyor.

iPad Pro'nun ekranı basıncı algılayamadığı için, bu iş tümüyle kaleme bırakılmış. Yan tutulması, basınç ölçümü gibi konularda bayağı güzel sonuç veriyor. Üstelik Apple, Microsoft ve Adobe gibi firmaların uygulamalarını bu platforma getirmiş bile.



Apple TV dokunmatik kumandası ve uygulamalarıyla çekici gözükse de, Türkiye kullanıcısı için hâlâ çok niş kalıyor.

Yan tarafında üç pinden oluşan bağlantı noktası var iPad Pro'nun ve bu sistem güzel bir işleve sahip. Buradan klavyeyi bağlayabiliyor, enerjiyi iPad'den almasını sağlayabiliyorsunuz. Bluetooth klavyelerin pil ömürleri uzun olsa da yarı yolda bitmesi sıkıntı yaratırdı. Ayrıca bu bağlantı noktasından daha başka aksesuarlar da bağlamak mümkün. Apple, üçüncü parti firmaların bu konuda çalıştıklarını belirtiyor. Üstelik bu sistemle Apple ilk kez mobil bir cihazda fiziksel girdinin (dokunmatik ekran dışında, tuş ile) kabulünü sağladı. İleride uygun bir arayüzle fare-klavye ikilisini bile görebiliriz iPad'lerde. Bu da taşınabilir bilgisayar devrini kapamasa bile, ona sağlam bir alternatif getirebilir. İşte, adından profesyonellere özel olduğunu düşündüğümüz bu tableti de böylece tanımış olduk.

...MU ACABA?

Uzun süreli bir Apple kullanıcısı olarak, ne yazık ki şüphelerim var. Ofiste bir test yaptık, yeni 6S'in 4K videosundan daha küçük, 1080p 60fps'lik her biri bir dakikalık dokuz videoyu Apple'ın Wi-Fi ve Bluetooth destekli AirDrop sistemi üzerinden iki iPhone 6 arasında paylaşmaya kalkıştık. Bir saatten uzun sürdü 9 dakikalık videonun iletimi. Sonuçta otele kadar bekleyemiyorsanız, tatilde videonuzu montajlamak isterseniz ürünler arasında başka bir aktarım söz konusu değil. Ancak iki ucu lightning bağlantılı olan bir kabloya ve buna uygun aktarım arayüzüne ihtiyacınız var ki, sunumda böyle bir ihtimâlden bahsedilmedi.

iPad Pro, 32GB ilâ 128GB'lık hafıza seçenekleri sunuyor. 4K videoları bu cihazda nasıl tutabilir ya da paylaşabilirsiniz ki? Bir dakikalık 1080p 60 fps bir video iPhone'la çekildiğinde 200MB'a yakın yer tutuyor. 4K'da büyümesi kaçınılmaz. Hiçbir kart girişi bulunmayan Pro hem depolama konusunda korkutuyor, hem de sırtını yasladığı Apple ekosistemi paylaşımlarında (AirDrop) da zayıf kalıyor.

Her şeye rağmen ressamlar, müzikle uğraşanlar, ya da bir şekilde kullanmak için kılıfını bulacak olanlar için iPad Pro çok çekici bir alet, bunu kabul etmek lazım. Hatta birçok tüketici için, bir zevk objesi. İşlevsel bir kullanımını bulabilecek olanlarınıza şimdiden şapka çıkarıyor, yine de gerçek bir yeniliğin gösterilmesini umduğum etkinliklere yelken açıyorum ben. Gerçi "S" serisi ürünlerin tanıtıldığı bir etkinlik için, bu kadar yenilik fazla bile diyoruz laf arasında. Standartlarımızı fazla mı düşürmüşüz ne! **-Sarp**



Apple Pencil'ın iPad Pro'yla birlikte çalışmasına rağmen tablette bir yeri yok. Apple, bunun çözümünü tümüyle kullanıcının üstüne yıkıyor.



SAATİNİZ VAR MI?

14 YAŞINDAKİ AHMED'İN SAATİ BOMBA SANILDI

Medya kanalları bir konuyu ne zaman şişirse, hemen dikkat kesilirim. ABD tuhaf bir ülke, tamam, ama az sonra okuyacağınız öyküyü kanımca iki defa sorgulamamız gerekiyor.

Olay şu: 14 yaşındaki Müslüman Amerikalı lise öğrencisi **Ahmed Mohamed**, evinde kendi tabiriyle "20 dakikada" yaptığı bir dijital saati öğretmenlerine göstermek için okula götürüyor. Öğretmenleri tipik bir ırkçılık örneği sergileyerek bomba olabileceğini düşündükleri saate el koyuyor, Ahmed'i sorguya çekiyor ve polise teslim ediyor. Ahmed, sorgulandıktan ve cihazın bomba olmadığı anlaşıldıktan sonra serbest bırakılıyor. Fakat Ahmed'in internete düşen kelepçeli fotoğrafı kısa sürede tüm dünyada büyük tepki uyandırıyor ve Ahmed, Beyaz Saray'ın yanı sıra Facebook ve Google gibi isimlerden de davet alarak yaklaşık 1 milyon insandan destek tweet'leri topluyor.

İşin kafa karıştıran kısmıysa olayın detaylarına indiğimizde karşımıza çıkıyor. Ahmed'in (sahiden de bombaya benzeyen) saati incelendiğinde, aslında "kendisinin icat ettiği" bir cihaz değil, zaten var olan eski bir saatin sökülüp bir kalem kutusuna yerleştirilmiş hali olduğu anlaşılıyor. Polis raporlarına bakıldığında Ahmed'in sorulan sorulara pasif-agresif yanıtlar verdiği, ailesinin hikâyenin tamamının yayınlanmasına engel olduğu, yapılan bir röportajda söyleyeceği bazı şeylerin Ahmed'in kulağına fısıldandığı iddia ediliyor.

ABD'de özellikle 11 Eylül sonrası yaygınlaşan İslamofobi, gerçek bir sorun. Ahmed gibi gençler de dâhil olmak üzere birçok masum insan hak etmedikleri bir muameleyle karşılaşıyor ve hayatın her alanında sıkıntı yaşıyor. Ancak, komplo teorileri bir yana, son gelişmelerin ardında bir bit yeniği arayanlara kısmen hak vermemek elde değil: Medya uzun zamandır anlatmak istediği bir öykü için müthiş bir fırsat yakaladı ve bunu abartılı bir biçimde gözümüze sokmaktan kaçınmıyor. Ahmed'in ve ailesinin güdüleri her ne olursa olsun, Amerika'nın sosyal algılarında bazı ciddi sorunlar var diyebiliriz. **-Erim**

ARTIK SIZLAMAYAN KEMİKLER

İNSAN TARİHİNE YENİ BİR İSİM KATILDI: HOMO NALEDİ

İnsanoğlunun bugünkü haline nasıl geldiğini, hangi koşullarda evrildiğini, doğanın bize biçtiği yeri hep merak etmişimdir. Ateş, mızraklar ve alışveriş merkezleriyle doğa alt edilmeden önce nerede duruyorduk? Bize bu üstünlüğü veren hangi koşullar oldu? Arkeolojiden anlamasam da, tarihle aram iyi olmasa da, son zamanların en önemli arkeolojik bulgularından biri sayılan *Homo naledi*'nin keşfini işte bu yüzden yabana atamazdım.

Kemiklerden bahsedelim biraz. **Ricky Hunter** ve **Steven Tucker** isimli iki dağcı tarafından Güney Afrika'nın Rising Star adı verilen mağara sistemi içerisinde bulundular. Mağara duvarındaki çok ince bir yarıktan şans eseri girip büyükçe bir çukura varan dağcılar, bulduklarını ilk başta modern insan kemikleri sanmışlar, zira kemikler arkeolojik kalıntı denecek kadar az değilmiş. Daha sonra bulgularını Witwatersrand Üniversitesi'nden Profesör **Lee Rogers Berger**'a götürmüşler, o da hemen neler döndüğünü anlamış.

En az iki milyon yıl önce yaşadığı tahmin edilen *Homo naledi*, yaklaşık 15 cesetten kalma 1550 parça kemiğiyle dünyanın en büyük fosillerinden biri. Rogers, ekibini kurup çalışmalarına başlamış. Bulgulara göre *Homo naledi*, insan ile şempanze arasında geçiş aşamasında kalmış bir arkadaş. Ayakta yürüyor, zayıf bacaklarına rağmen yapılı bir üst vücudu var. Yaklaşık 1,50m boylarında ve 45kg ağırlığında, dişileriyse erkeklerden genel olarak biraz daha ufak ve hafif.

Türün modern insandan başlıca farkının beyin boyutu olduğu tahmin ediliyor. Dikkatle yapılan kafatası rekonstrüksiyonu, *Homo naledi*'nin epey ufak bir beyne sahip olduğunu gösteriyor. Bu türü bizim için önemli kılan diğer noktalarsa, kemiklerin bulunduğu yere bakılırsa, ateşin kontrollü kullanımı ve ölü gömme ritüeli. Eğer daha fazla bulguyla desteklenirse, bu konularda şimdiye kadar bildiklerimizi ve dolayısıyla ders kitaplarını güncellememiz gerekecek. **-Erim**



Homo naledi, bilimde asla kesinliğin olmadığını ve yeniliğe açık olmamız gerektiğini bize hatırlatan bir yazıt adeta.

H#CKTRICK

SİBER GÜVENLİK YANI BAŞIMIZDA

O AÇIK WI-FI'A ÖLDÜRSELER BAĞLANMAM!

Eskiden **DEF CON** gibi siber güvenlik konferanslarına uzaktan bakar, cennet vatanımızda yaşıyor olmanın dezavantajlarından oluşan uzun listeme her yıl bir yenisini daha eklerdim. Fakat bu konuya duyulan ilgi artık Türkiye'de de karşılıksız kalmamaya başladı. Hacker'lık olmasa da cracker'lığın bizim milletimizin ana damarlarında her zaman yeri olduğunu düşünmüşümdür. Eğer cracker olmak kuralları çiğnemek, yasak olana ulaşmak, başkalarının yaptığını bozmak ise, Türkiye bunun için biçilmiş kaftan. "Hacker" tabiri çoğu zaman medyada bu anlamda kullanılsa da, aslında etrafındaki teknolojileri merak edip kurcalayan ve esas amacının dışında kullanan, bastırılamaz bir merak ve keşfetme güdüsüyle hareket eden insanlara verilen bir isim. **Octosec**'in düzenlediği **Hacktrick 2015** faaliyetinde ise iki türlüsü de vardı.

Uykuya düşkünlüğüm yüzünden üç gün boyunca kaçırma tehlikesine karşı koyduğum, **Sabancı Üniversitesi Tuzla Yerleşkesi**'nde yapılan organizasyon hem işletmesi hem de içeriğiyle gayet doyurucuydu. Aynı anda gerçekleştikleri için yalnızca birer tanesine katılabildiğimiz atölyelerin ardından, gün boyunca devam eden seminerler ve son gün yapılan odadan kaçış oyunları boyunca dijital güvenliğin ülkemizdeki boyutu hakkında daha iyi fikir sahibi olduk.

Atölyelerin çok verimli geçtiğini söyleyemeyeceğim, fakat bunun başlıca sebebi çok az vaktimizin olmasıydı. Katıldığım ağ sızma testleri eğitiminde konulara yüzeyselce değindik, fakat asıl olay seminerlerdi. Antivirüs geliştiricilerinden bilişim suçları polisine, assembly programcılarından modem yazılımlarını kurcalayanlara kadar çok sayıda insan bir araya gelmişti. Yapılan konuşmaların bazıları tek bir konuya odaklanıyor, bazılarıysa dijital güvenlik sektörüne genel bir bakış atıyordu. Çoğu konuşmacının sektördeki gelişmelerden haberdar olduğu görülebiliyordu.

Daha sonra, takım arkadaşım Furkan ile birlikte hevesle beklediğimiz ödüllü **Capture The Flag** yarışması gelecekti. Hatta ekibimizin adını "The Jimmy Hacktrix Experience" koymuştuk. Fakat sonradan öğrendiğimiz üzere, yarışmanın gerçekleşeceği laboratuvarlara siber saldırı düzenlenmiş ve sunucular çökertilmiş... Siber güvenliğe dair bir organizasyona böyle bir çomak sokulması ironik tabii. Ama yapılacak pek bir şey yoktu diye düşünüyorum; zira yarışmanın düzenlenebilmesi için laboratuvardaki ağın bazı açıkları olması gerekiyordu nihayetinde. Burada suç organizatörlerden ziyade, durup dururken insanların eğitimine engel olan saldırganlarda.

CTF yarışmasının iptalinin ardından ekip, onun yerine "çıkmış sorular" misali geçmiş yıllardaki CTF yarışmalarında görülmüş örneklerle bize güzel bir sunum yaptı. Geç saatlere kadar sürmesine rağmen servisler sayesinde dert etmeyip sonuna kadar kalabildik. Son gün de sunumlar ve odadan kaçış oyunlarıyla devam etti. Çok hoşuma giden sunumlarla aynı saate denk geldiği için odadan kaçış oyunlarına şahsen katılmadım, ama gayet güzel geçtiğini duydum.

Orada tanıştığımız kafa adam **Beren Ceylan**, PWC ekibindenmişiz gibi havalı havalı gezmemizi sağlayan **Evren Yalçın**, bizim Sarp'a hem tip hem huy olarak benzerliğiyle hemen ısındığım ağ sızma eğitmenimiz **Caner Köroğlu**, sorularımı sabırla yanıtlayan ve önümüzdeki aylardaki Yap-Boz projelerimden birisi için fikir veren **Ercüment Arda Eraybar**, hareketli sunumuyla güldürürken düşündüren **Emre Tınaztepe** ve elbette suç ortağım **Furkan Senan**'a buradan birer selam çakayım. Hacktrick 2016'yı iple çekiyor, arada başka gruplardan da benzer faaliyetler bekliyoruz artık! **-Erim**





Emre Tınaztepe



LIBERLAND

ÖZGÜRLÜKLER ÜLKESİ AYAKTA KALABİLECEK Mİ?

Küçüklükten beri ne zaman içim daralsa isyan eder, ortalığı birbirine katardım. En sonunda da muhabbet mutlaka "kendi ülkemi kuracağım ben ya!" lafına gelirdi. Görünen o ki en azından bir kişi bu hayali gerçekleştirmeyi başarmış. Hırvatistan ve Sırbistan arasındaki bir sınır çatışmasında hangi tarafa ait olduğuna karar verilemeyen bir kara parçasını fırsattan istifade kendi üzerine yapan aktivist ve politikacı **Vít Jedlička** bölgeyi özgür bir ülke ilan etmiş, adını Liberland koymuş, bayrağını falan da belirleyip tüm dünyanın ilgisini üzerine toplamaya başarmış.

Ülkenin durumu aslında pek iç açıcı değil. Devasa 7 kilometrekarelik toprakları üzerinde şu an otuz yıldır terk edilmiş durumda bir ev, bir de kırık dökük yol var. Henüz başkanı dışında bir vatandaşı bulunmayan Liberland, sürekli dağıtılma riski altında. Sırbistan ve Hırvatistan'daki uzmanlar, Liberland'in varoluşunun yasadışı olduğunu ve iki ülke arasındaki anlaşmazlık çözüldüğü an Jedlička'nın elinden alınacağını söylüyor.

Fakat Jedlička için hava hoş. Tahminimce asıl hedefi, böyle olay yaratacak bir hamle yapıp ortaya çıkan medya ilgisini kullanarak özgürlükçülük fikrini yaymak. Ben de bu görüşü paylaştığıma göre, 16 Eylül günü İstanbul'da da bir sunum gerçekleştiren Vít'ciğime bir destek atayım: Adından da anlaşılacağı üzere özgürlüğü temel edinen liberteryenizm, bireylerin seçme hürriyetini ve gönüllü yardımlaşma fikrini yücelten bir siyasi felsefedir. Vít'in hayalini kurduğu (hatta teknik olarak şu an gerçeğini de kurmak üzere olduğu) toplum düzeni işte böyle bir şey.

Liberland resmen tanınmış bir ülke değil, fakat şimdiden 378.000 vatandaşlık başvurusu var (Türkçe forumlarına bakılırsa "Liberland Ülkü Ocakları" bile kurulmuş). Bu hayalin ne kadar daha ayakta kalabileceği tartışılır, ama ben bu yazıyı yazarken **liberland.org** adresi vatandaşlık başvuruları almayı sürdürüyordu. **-Erim**

YAĞDIR MEVLAM SU

EL NIÑO YAĞMURLARIYLA BU YIL ORTALIĞI SEL GÖTÜREBİLİR

Yağmuru sevmem. Gerekli, faydalı, romantik, orası tamam. Ama sırılsıklam ediyor, kaykaya binmemi imkânsız hale getiriyor, trafiği kilitliyor... Üstelik tüm bunlar normal yağmur yağdığında başımıza gelenler; ya karşımıza El Niño çıkarsa?

El Niño ismi, söz konusu olayların genelde yılbaşına yakın zamanlarda görülmesi nedeniyle, o dönemde doğduğuna inanılan İsa'ya verilen "oğul" isminden geliyor. Özetle, Hint Okyanusu'nun yüzey basıncının artması, Güney Pasifik Okyanusu'nda rüzgârların doğuya yönelmesi, oluşan basınç ve ısı farkları nedeniyle ciddi miktarlarda buharlaşmış okyanus suyunun yolu üzerindeki yerleşim yerlerine yağması şeklinde gerçekleşiyor. Fakat sorun, yağan yağmurun miktarı ve kalitesiyle alakalı. Okyanus suyu, yağdığı toprak için besleyici değil. Aynı zamanda yüksek ısısı sebebiyle, balıkçılık yapılan bölgelerde balık nüfusunu azaltarak, bu bölgelerde ciddi ekonomik zarara yol açıyor. Dahası, El Niño olayları Venezuela, Hindistan, Kolombiya ve Brezilya'da sinekler üzerinden geçen sıtma türü hastalıklarda ciddi artışlara sebep olabiliyor.

Geçtiğimiz birkaç onyılda, kesin olmamakla birlikte, küresel ısınma sebebiyle olduğu düşünülen bir artış var El Niño vakalarında. Yakın tarihimizde 1972-73, 1982-83, 1991-95 ve 1997-98 yılları arasında etkileri görülen El Niño, en çok hasarı bu son 97-98 döneminde kuraklık, sel ve hastalık vakalarını artırarak yaratmıştı. Yaşı tutanlar, ilgili televizyon haberlerini hatırlayacaktır.

İşte her 2-7 yılda bir gerçekleşen ve 6-18 ay arası süren bu felaket bu yıl geri dönüyor ve geçtiğimiz 65 yılın en güçlüsü olacağı tahmin ediliyor. Tropikal enlemlerdeki etkisi açıkça görülebilen El Niño'nun Türkiye'deki hava olaylarıyla arasındaki ilişki henüz net olarak bilinmiyor. Fakat ülkemizde de alışılmışın dışında meteorolojik ve ekolojik olaylara yol açacağı düşünülüyor. Dileriz ki mevsim normallerinin dışına taşmayalım, El Niño ismi bize *Need for Speed III*'teki gizli konsept arabayı anımsatmaya devam etsin. **-Erim**





VOSVOS DÜŞÜŞTE

HALKIN OTOMOBİLİ HALKI KANDIRDIĞINDA

Volkswagen bu işte yalnız mı, yoksa diğer otomotiv firmaları da benzer hilelere başvuruyor mu? Kapalı yazılımların varlığını kabullendiğimiz sürece suistimal edilmeye açığız.

Fosil yakıtlar tükenmeye yüz tutmuş durumda ve küresel ısınma dünyamız için ciddi bir tehlike arz ediyor. Tam da bu yüzden, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Çevre Koruma Bakanlığı'nın (EPA) getirdiği, motorlu taşıtların doğa üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmaya yönelik bazı kısıtlamalar var. Ürettiğiniz tüm araçlar bu kısıtlamalara tabi; eğer uyarsanız daha düşük vergi ödüyorsunuz ya da en azından kamuoyunun gözünde doğaya saygılı görünüyorsunuz. İşte bu ay, yıllardır bilip sevdiğimiz **Volkswagen** markasının bu konuda EPA dâhil olmak üzere herkesi yıllardan beri kandırdığı ortaya çıktı. Sorumlularının kim olduğu bilinmese de, bu üçkâğıdı uygulamaya koyan şey özgür olmayan bir yazılımdı.

NELER DÖNÜYOR?

Olay çirkin ama basit: Üretimi tamamlanan yeni araç modellerinin trafiğe çıkmadan önce egzoz emisyonlarını ölçen bir teste girmeleri gerekiyor. Araçlar, bu testin sonuçlarına göre belirli emisyon kategorilerine yerleştiriliyor. Volkswagen bu konuda bir cinlik yapmış ve bazı araçlarının yazılımını doğrudan bu teste göre düzenlemiş. Yazılım, direksiyonun konumu ve aracın anlık hızı gibi çeşitli parametrelere göre o an teste tabi tutulduğunu algılayıp, çevre kirliliğini önleyen donanımını etkinleştiriyormuş. Test sona erdikten sonra, araç yola çıktığındaysa bu özelliğini kapayarak daha performanslı ya da verimli çalışıyor, fakat buna karşılık, yasal sınırın 40 katına varan düzeyde daha fazla emisyon yapıyormuş.

Çeşitli bağımsız kurumların ve bilim insanlarının çalışmaları sonucu ortaya çıkan bu gerçek, aslında en az bir yıldan beri biliniyordu. 2013 yılında yayımlanan bir rapor, araçlardaki yazılımların test sonuçlarını çarpıtabileceğini öne sürmüştü, ancak dikkate alınmamıştı. Volkswagen ise bağımsız test sonuçlarında ortaya çıkan çelişkilerin teknik sorunlardan kaynaklandığında ısrarcıydı. Eylül 2015 itibarıyla ortaya çıkan kanıtları nihayet göz ardı edemedi ve test sonuçlarının bilerek çarpıtıldığını itiraf etti. 20 Eylül itibarıyla ilgili araçların satışı durduruldu ve Volkswagen'de sekiz yıldır görevini sürdüren CEO Martin Winterkorn özür dileyerek yerini bir başkasına bıraktı.

DAS AUTO, DER BETRUG

EPA raporunun yayınlandığı tarihten sonraki ilk pazartesi, borsa hesap sormaya hazırdı. Volkswagen ismi bir günde Frankfurt pazarında %20 değer kaybetti ve şirketin pazar değeri 14 milyar dolar azaldı. Ama bu daha başlangıç. EPA'in yayınladığı rapora göre Volkswagen, 2008 yılından bu yana ABD'de 482 bin civarında hileli araç satışı yapmış. Şu anki hesaplamalara göre EPA her araç için Volkswagen'e 37.500 dolara varan (toplam 18 milyar dolar) ceza kesmeyi planlıyor. ABD'de trafiğin %3'ünü oluşturan dizel motorlu araçlar, Avrupa'da %50 civarında. Volkswagen'in kendisi de Avrupa'da Amerika'ya kıyasla çok daha büyük bir isim. Dolayısıyla Volkswagen'in geçmişindeki üstün satış rakamları, şimdi ödemesi gereken daha fazla ceza demek. Az buz değil, dünya çapında 11 milyon hileli araçtan bahsediyoruz. Avrupa Birliği'nin de bu konuda bir soruşturma başlatması bekleniyor.

Şirket ekonomik zararını karşılasa bile (Audi, Bentley, Bugatti, Lamborghini, Porsche gibi çok sayıda markayı bünyesinde barındıran devasa bir gruptan bahsediyoruz) kaybettiği güveni nasıl geri kazanır bilmiyoruz. Fakat bizim bu olaydan çıkarmamız gereken önemli bir ders var: Kapalı kutu gibi çalışan yazılımlara güvenemeyiz. Özel şirketlerin, ne yaptığı belirsiz kapalı kaynak kodlu yazılımların, hem topluma hem de Dünya'ya verebileceği zararın net bir örneğiydi bu skandal. Özgür ve şeffaf alternatiflere geçiş yapmadığımız sürece, kandırılmaya devam edeceğiz. **-Erim**

KARA LİSTE

- Audi A3 (2009-2015)
- VW Beetle, Beetle Convertible (2009-2015)
- VW Golf (2009-2015)
- VW Golf SportWagen (2015)
- VW Jetta, Jetta SportWagen (2009-2015)
- VW Passat (2012-2015)



KAMERA

DÜNYAYA BAŞKA BİR GÖZDEN BAK

Biz oyuncular için kamera açısı bir oyunu vezir de edebilir rezil de. Kamera o an bakmak istediğiniz yere çevrilir ve görmeniz gerekenleri gösterirse, varlığını hissetmezsiniz bile. Ama ne zaman ki bir yerde takılır veya bir duvarın içine girer, oyunun gözünüzdeki değeri aniden düşüşe geçer. Bu yüzdendir ki bırakın günümüzün AAA oyunlarını, onlarca yıl öncesinin basit görünümlü platform oyunları bile oynanışı rahat kılmak adına binbir türlü kamera tekniğine başvururdu.

Bazı oyunlarda kameranın ta kendisi oyunun içinde fotoğraf çeken veya görüntü kaydeden bir nesne olarak karşımıza çıkar. *Fatal Frame* serisindeki Camera Obscura bunun başlıca örneklerinden biridir. Oyunlar kimi zaman *Beyond Good & Evil*'daki veya *Dead Rising* serisindeki gibi bizi bir foto muhabirinin yerine koyar ve oyun içinde fotoğraf çekmek makul ve eğlenceli bir hal alır. *Pokémon Snap* ve *Afrika* gibi yapımlarsa fotoğrafçılık işini daha ciddiye alarak oyundaki temel mekaniklerden biri haline getirir.

Kamera denilen aygıt artık hepimizin cebinde ve hayatında; nereden gelip nasıl çalıştığını daha önce dergimizin Analog bölümünde anlatmıştık. Dolayısıyla biz bu Sanal/Gerçek'te oyunlardaki farklı örneklerinin günümüz dünyasındaki izlerini araştıracağız.

GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİ

Oyunlarda kendini "orada" hissetmenin ve hayali bir karakterin rolüne bürünmenin belki de en kolay yolu, dünyayı onun gözlerinden görmektir. *First-Person Shooter* ya da kısaca *FPS* dediğimiz oyun türü bazen sonundaki *S* harfini yitirip "kendi gözünden" oynanan, bu kamera açısını benimseyen her oyun için kullanılır.

Dünyayı kendi gözlerimizden gördüğümüz aşikâr; peki ya bir başkasınınkilere ne demeli? Eğer göz hizasından biraz yukarı çıkmaya razıysanız, genellikle bir başlığın üzerine yerleştirilen aksiyon kameraları tam da bu işi görüyor. Ekstrem sporlarla uğraşan insanlar tarafından sıkça kullanıldığı için dış etkilere dayanıklı geliştirilen bu kameralar GoPro markasıyla özdeşleşmiş olsa da, geçmişi 1986 yılındaki bir motosiklet yarışına değin uzanıyor ve başka pek çok örneği var. İtiraf edelim ki canımız tatlı; burada hiçbirimizin daracık patikalarda son hızla bisiklet süreceği, ölüme meydan okuyan atlayışlar gerçekleştireceği, ya da bir köpekbalığının yanı başında yüzeceği yok. Aksiyon kameraları sayesinde, ihtiyaç duyduğumuz heyecanı oturduğumuz yerden, düşük dozda ve 4K çözünürlükte yaşayabiliyoruz.

Göğüs hizasına indiğimizde bu kez başka türden tehlikelerle yüzleşiyoruz. Polis ve diğer güvenlik birimleri tarafından giyilen vücut kameraları, geçtiğimiz on yıldan beri özellikle İngiltere ve ABD'de giderek yaygınlaşıyor. İş ciddi: Obama hükümeti bu teknolojinin yerel polis teşkilatlarında kullanılması için 20 milyon dolarlık bütçe ayırdığını duyurdu. Seattle Polis Teşkilatı, kaydettiği videolardan bazılarını artık YouTube'a yüklüyor. Üstelik her vatandaş, dilediği takdirde bir video kaydına erişmek için başvuruda bulunabiliyor. Bu sayede, bir suç işlendiğinde, görgü tanığı olmasa bile polisin elinde sağlam bir kanıt bulunuyor. Ya da tam aksine, video kaydı, kişinin masumiyetini ispatlamakta kullanılabiliyor.

İzlendiğini bilmenin insanları farklı davranışlar sergilemeye sevk ettiği bir gerçek. Vücut kameralarının varlığının da hem polis hem de vatandaşlar üzerinde yadsınamaz bir caydırıcı etkisi söz konusu. Şubat 2012'den itibaren on beş ay boyunca 54 adet Rialto polisi üzerinde gerçekleştirilen bir deneyde,



SOUSVEILLANCE

Fransızca kökenli *surveillance* sözcüğündeki "tepeden bakma" anlamını insan seviyesine indiren, ilk kez MIT'li araştırmacı ve mucit Steve Mann tarafından kullanılan bir terim *sousveillance*. Hem fiziksel olarak göz hizasında yapılan gözetimi, hem de otorite sahibi insanlar yerine sıradan vatandaşlar tarafından gerçekleştirileni ifade ediyor. Ana yazıda bahsi geçen vücut kameraları buna bir örnek; ancak bu işi bir tepki olarak yapan ve hatta bir sanat akımına dönüştürenler de var. Feminist literatürdeki "erkek bakışı" kavramına eleştiri getiren, kadınların göğüslerine yerleştirilen kameralar buna örnek gösterilebilir.

polis memurlarına yönelik şikâyetlerde %88 gibi çok ciddi bir düşüş yaşanmıştı. Şeffaflığı ve polise duyulan güveni artıracağı düşünülen bu teknoloji, öte yandan "sousveillance" karşıtı vatandaşlar tarafından eleştiriliyor ve videoların sonsuza dek saklanacağını bilmek insanı düşündürüyor. Ama kaçış yok; öyle ya da böyle, gelecekte bu tarz kameralar polis memurlarının ayrılmaz bir parçası olacak. Şimdilik TASER ve Vievu isimli başlıca iki firmanın hüküm sürdüğü sektör, büyümeye açık.

Göz hizasında ısrarcıysanız Google Glass benzeri akıllı gözlükler tam sizlik. Ama giyilebilir teknolojinin ötesinde bizi müthiş bir gelecek bekliyor. *Deus Ex: Human Revolution* eşliğinde yayınlanan *Eyeborg* belgeselini izlediyseniz, doğrudan gözünün yerine kamera veya retinasının altına çip yerleştirilen insanları görmüşsünüzdür. Bu teknoloji henüz çok ilkel düzeyde çalışsa da kişinin beynine görüntü sinyalleri ileterek etrafını kabaca algılamasını sağlıyor. Kim bilir, belki de günün birinde körlük tümüyle tarihe karışacak!

UZAKTAN BAKMAK

Şimdi biraz "dışarı" çıkalım, kendimizi ve dünyayı üçüncü bir gözden seyredelim. Böyle deyince hemen *Third-Person Shooter*'larda omuz veya baş hizasında bizi takip eden kameralar aklımıza geliyor. Yakın zamana dek hayal gibi görünen bu teknoloji, günümüzde makul bir fiyata satın alınabilen gerçek ürünlere dönüşmüş durumda.

Uzaktan kumandalı araçlara kamera yerleştirmek olmazsa olmaz. Askeri, ticari veya hobi amaçlı kullanılan, *drone* olarak tabir ettiğimiz insansız hava araçları bunun en güzel örneği. Ancak bazı araçlar artık bir insan tarafından kumanda edilmeye ihtiyaç duymadan, kendi başına hareket edebiliyor. Hareket etmekle kalmıyor, belirlediğiniz hedefi yakın mesafeden takip ederek görüntü kaydedebiliyor ve bu sırada önüne çıkan engellerden kaçınabiliyor. Genellikle bir mobil cihaz aracılığıyla yönetilen bu araçları "beni takip et" moduna aldığınızda, mobil cihazınızın GPS özelliğinden faydalanarak konumunuzu sürekli olarak tespit ediyor ve uygun bir irtifada ve hızla ilerleyerek peşinizden geliyor. Kickstarter üzerinden 1 milyon doların üstünde para toplayan AirDog, HEXO+, Lily, Pocket Drone ve ZANO gibi drone'lar bunun mümkün olduğunu bize gösterdi. Bu cihazların şimdilik düşük pil ömrü ve yüksek gürültü gibi birtakım eksi yönleri var, ancak yakın gelecekte bunlar da elbet aşılabilir.

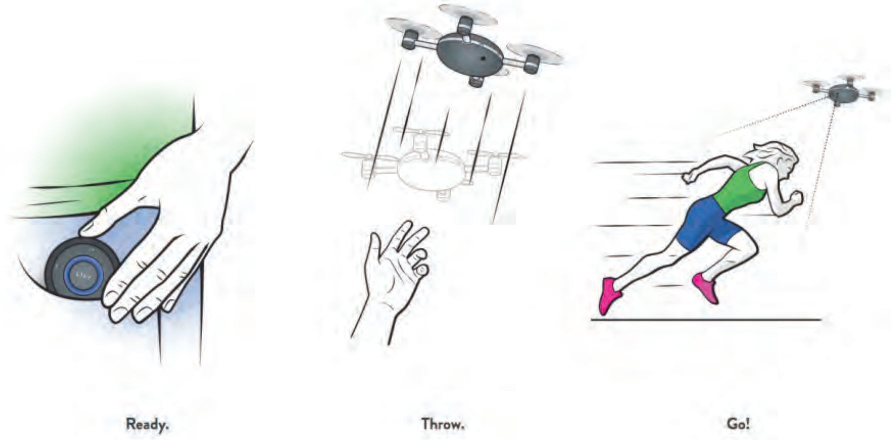
Üçüncü (hatta dördüncü, beşinci...) gözün sabit hali olan güvenlik kameraları ya da genel ismiyle CCTV'ler, günümüzde özellikle büyük şehirlerin vazgeçilmez bir parçası olmuş durumda. İlk örneklerinden biri ta 1968 yılında New York'ta suçla mücadele için kullanılan kapalı devre kamera sistemleri, o günden beri kamusal alanların gözetimini kolaylaştırıyor. Tüm bunların bir sonraki aşaması, devriye gezen robotlar. Oyunlardan alışkın olduğumuz bu dost canlısı(!) teneke yığınları, gözetimle yetinmeyip gerektiğinde bir olaya müdahil olabilecek. Daha önce de bu sayfalarda konu edindiğimiz, şimdilik test aşamasında olan Knightscope K5 gibi otonom robotların eline günün birinde silah verme gafletine düşmeyeceğimizi umuyoruz.

İÇİMDE NE VAR?

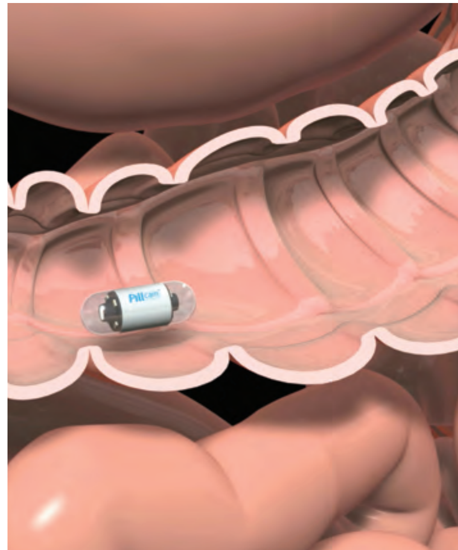
Rainbow Six ve *Splinter Cell* serilerindeki yılan gibi kıvrılan fiber optik kameraları bilirsiniz. İçeri girmeden önce bir odayı kolaçan etmekte kullandığımız bu kameralar gerçekte de var, hatta düşük kaliteli olanlar gayet makul fiyatlara satılıyor. Eğer USB bağlantısına razıysanız, 7mm kalınlığa ve 10m uzunluğa sahip böyle bir kamerayı bir öğlen yemeği fiyatına satın alabilirsiniz!

Bu kameraların en yaygın kullanım alanlarından biri, endoskopi yöntemi. Örneğin kişinin yemek borusundan midesine uzatılan ince ve esnek bir kablo ve ucundaki kamera aracılığıyla hastalıklar teşhis ve tedavi edilebiliyor. Elbette bunun için medikal amaçla geliştirilmiş ve enfeksiyon riskini azaltan özel araçlar kullanılıyor. Bu yöntem günümüzde o kadar gelişti ki, artık doktorların hastanın yanında bulunması bile gerekmiyor. 2001 yılında New York'taki bir ekip, Strazburg'daki bir hasta üzerinde bir robot aracılığıyla başarılı bir ameliyat gerçekleştirmişti. Lindbergh Ameliyatı olarak bilinen bu operasyon, modern tıbbın kilometre taşlarından biriydi.

Endoskopinin geleceğinin minik kapsüllerde olduğu düşünülüyor. Genellikle iki gün içinde vücuttan atılan yutulabilir kameralar, başka yöntemlerle erişilemeyen bölgelerin incelenmesine olanak tanıyor. Günün birinde, 80'lerin *Vücudumuzu Tanıyalım* çizgi dizisinde olduğu gibi kalp damarlarında minik uzay gemileriyle de dolaştık mı tamamdır! **-Eren**



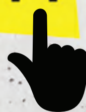
Üzerine verici yerleştir, drone'u havaya fırlat ve koşmaya başla. İşte, seni sürekli takip eden bir video kamera!





LIFELOGGING

Tuvalete gittiğinde bile bunu Twitter'dan duyuran insanları yadırgıyorsanız, sizi korkunç bir gelecek bekliyor. "Lifelogger" olarak bilinen insanlar, gerektiğinde giyilebilir teknoloji ürünlerinden faydalanarak bu işi bir adım öteye taşıyor ve yaşamlarını tümüyle kayıt altına almayı hedefliyor. 7 gün / 24 saat boyunca video kamerayla dolaşıyor ve bulunduğu konumun yanı sıra her gün kaç saat uyuduğu, kaç kalori aldığı gibi her türlü bilgiyi saklıyor ve analiz ediyor. Günün birinde *The Final Cut* filmindeki veya *Black Mirror*'ın üçüncü bölümündeki gibi anılarımız da doğrudan kayıt altına alınır mı dersiniz?

<HTML>
<HEAD>
[beta]
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>

</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

MINIX NT-II KABLOSUZ BLUETOOTH KULAKLIK



Minix ülkemizde hiç tanınmasa da benim favori mini PC üreticim. Android kullanan bir Minix NEO X8-H Plus (tinyurl.com/ogz96-neo) alıp üzerine Kodi kurun, bütün medya deneyiminiz değişir. Fiyat/Performans+Kalite konusunda rakip tanımayan bu sevimli üretici şimdi de bir Bluetooth kulaklık üretmiş. Minix NT-II, başı ve kulakları saran tipte ama hafif ve katlanabilir bir kulaklık. Kullanılan malzeme, üretim kalitesi ve tasarım şahane, taktığınızda gayet şık duruyor. Bluetooth 3.0 ve NFC sayesinde her şeye kolayca bağlanabiliyor ve oldukça uzun mesafelerden veya yan odadan çalışabiliyor. 320mAh şarj edilebilir pil 10 saat kadar gidiyor. Üzerindeki mikrofon sayesinde telefon konuşmaları da yapabiliyorsunuz, ayrıca standart kumanda düğmeleri de eklenmiş. Dilerseniz minijack ile kablolu da kullanılabiliyor. Üstelik şık ve sağlam bir taşıma kutusu da yanında hediye. Ses kalitesine gelirseniz, pek de fena değil ama pahalı rakiplerinin temiz, net sesine sahip olduğunu söylemem. Basları ve ses seviyesi gayet güçlü ama orta tonlarda ses bulanıyor. Ayrıca gayet rahat duyulur bir geri plan gürültüsü var, özellikle şarkı aralarında çok bariz. Hesaplı ve kaliteli de olsa 150TL'ye bu kadar oluyor işte. Özellikleri böyle olsun ama sesi de güzel olsun derseniz en az iki misli bayılmanız lazım. Şuradan sipariş verilebiliyor: tinyurl.com/ogz96-nt2 **-Tuğbek**

LOGITECH MX MASTER

BİLDİĞİNİZ FARELERDEN "BİRAZ" FARKLI

Tasarımıyla daha ilk bakışta farkını hissettiren, Logitech'in benimsediği çizgi üstü anlayışı yansıtan bir fare olan MX Master, hem şekli hem de özellikleri bakımından firmanın önceki ürünleri olan MX Revolution ve Performance MX'i andırıyor. Sol yanda başparmağınızın oturduğu derin oyuk büyük rahatlık sağlasa da, buna karşılık, solakların bu fareyi kullanmasını olanaksız kılıyor. MX Master'ın en farklı özelliği olan ikinci kaydırma tekerleği yine farenin bu kısmında karşımıza çıkıyor. Bu tekerleği ne amaçla kullanacağınız size kalmış; yazılım aracılığıyla kendinize göre bir seçim yapabiliyorsunuz. Farenin birincil tekerleğiyse Logitech ürünlerinde görmeye alıştığımız üzere tıklamalı ve yüksek hızlı olmak üzere iki farklı kaydırma seçeneği sunuyor, ancak sola-sağa itme özelliği yok.

Şurada anlaşalım: Bu bir oyuncu faresi değil. Oyuncuların bir fareden beklediği performanstan ziyade, MX Master şıklık ve rahatlık gibi özelliklere öncelik veriyor. 4mm kalınlığı geçmediği sürece cam yüzeyde bile çalışan, tam şarjla 40 güne varan kullanım süresi sunan bu fareyi üç farklı cihazla eşleştirip kullanabiliyorsunuz. MX Master, 300TL'ye varan fiyatıyla lüks denilebilecek bir ürün. Profesyonel oyuncuulukla uğraşmadığınız sürece, beklentilerinizi karşılayacaktır.



MX Master'ın başka farelerde bulunmayan yan kaydırma tekerleği çok kullanışlı.





ASUS STRIX CLAW

HASSAS, ÇEVİK VE YIRTICI

ASUS'un RoG (Republic of Gamers) serisiyle başlattığı kaliteli oyuncu ekipmanları yelpazesi Strix serisiyle genişliyor. İnceleme için ofisimize teşrif eden ASUS Strix Claw'ın tasarım şablonunu hafif kaslı yapısı ve siyah/füme renk tonları oluşturuyor. Strix serisinin maskotu olan baykuş gözleriyse, ailenin diğer fertlerinde olduğu gibi turuncu renkte farenin sırt kısmında yer almakta. Ayrıca DPI seviyesini belirten pençe izleri ürünün tamamlanan tasarım yapısına hoş bir kava katmış.

Sağ el ile kullanılmak üzere tasarlanmış gövdenin üzerinde sekiz adet tuş bulunuyor. Sol tık tuşu hariç diğer tüm tuşları ayarlanabilen farenin sahip olduğu 64kb'lık hafıza sayesinde kendinize birden fazla tuş takımı profili oluşturabiliyorsunuz.

Fare büyük/küçük el ayrımı yapmıyor ve kullanım açısından çok rahat. Üst siyah kısımda kullanılan ve yumuşağa kaçan plastik yüzey sayesinde avuç içinde yaşanan terlemelerin biraz önüne geçilebiliyor. Kısacası geliştiriciler, farenin ergonomisine fazlasıyla önem vermiş.

FPS tutkunu oyuncular için farenin üzerine konumlandırılmış DPI ayarlama tuşlarına ise kolay ve hızlı bir şekilde müdahale edebiliyorsunuz. Tabii ki bu iki tuş sizin işinize yaramayacaksa ilgili yazılım sayesinde başka görevler de atayabilirsiniz.

Fiyat/performans çıtasında yukarılara oynayan ASUS Strix Claw, satın aldığınıza pişman olmayacağınız bir ürün.

TEKNİK ÖZELLİKLER

- 5000dpi çözünürlük
- 130ips tarama hızı
- 1000Hz yenileme hızı
- 64kb dahili hafıza
- 30g hızlanma
- 2m uzunluğunda, altın uçlu kablo
- Değiştirilemeyen 110g ağırlık

ASUS STRIX AİLESİ

E-sporun bu denli büyümesinden mütevellit, oyuncu ekipmanlarının kullanımı da aynı şekilde yaygınlaşmaya devam ediyor. Pazardaki payını küçültmek istemeyen ASUS ise farklı tasarım ve modeller sayesinde sıkı oyunculara ara gaz vermekten geri durmadığını her alanda belli ediyor. Eğlence gereçlerine dahil edilen bu sektörde her ne kadar firmalar var olan modellerini tekrar süsleyip piyasaya çıkartsa da, istisna firmalar inovasyon kısmında da çalışmalarını her daim yürütüyorlar.

İşte bu istisna firmalar arasına girmeyi başaran ASUS, Strix oyuncu ekipmanları ile beraber güvenilir firma algısından ödün vermezken, yeni ürünleri sayesinde halihazırda kullanılan teknolojiyi bir adım ileri taşıyor. Şimdilik kulaklık, fare, klavye, mouse pad ve ekran kartından oluşan bu seride 16 adet ürün yer alıyor.



ASUS®

www.asus.com.tr

STRIX
OYUNCU İÇGÜDÜLERİNİZİ AÇIĞA ÇIKARIN!

DARK PASSAGE EST 2003

Mert "n3ar" Çelebi
DP CS:GO Kaptanı

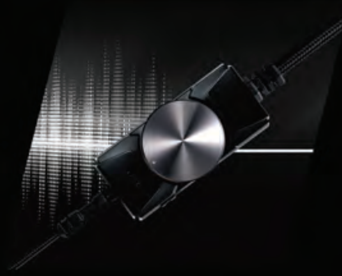
Strix Pro Oyuncu Kulaklığı

İŞİTME DUYUNUZU KESKİNLEŞTİRİN



Oyunun İÇİNE DALIN!

60mm büyüklüğünde neodimyum mıknatıslı sürücüler



Oyunlar DAHA NET!

Ortam gürültüsünün %90'dan fazlasını filtreler



Her yerde OYUN KEYFİ!

Seyahate uygun katlanabilir tasarım



Platformlar arası OYUN DENEYİMİ!

PC, Mac, PS4, Akıllı telefonlar ve tabletler ile uyumlu.

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

Dark Passage Takımı 2015 Resmi Sponsoru

*Dark Passage CS:GO Takımı, STRIX oyuncu ekipmanlarını tercih ediyor.



HABERLER

■ Nintendo, Mario'nun 30. yılını kutluyor. Bir "nice 30 yıllara" dileği de biz yollayalım. Belki kalpleri yumuşar da tekrar gelirler Türkiye'ye. Şu süper tatlı kutlama videosunu izlemeden geçmeyin: tinyurl.com/ogz-96-mario

■ E hadi onu izlemişken Shigeru Miyamoto'nun Mario hakkındaki mitler için çektiği şu kısa videoyu da izleyin: tinyurl.com/ogz-96-mario-mitleri

■ İlk defa N64'te kendini gösteren kült klasikler *Turok 1* ve *2*, yenilenerek PC'ye geliyor. "Dinozor oyuncu dinozor sever" mantığında bir hata göremiyorum.

■ Bir şahane yeniden yapım haberi de Yakuza serisinden geliyor: *Yakuza 1*, *Yakuza Kiwami* adıyla yeniden yapılıyor. Batı'da da görelim, saygılarımla arz ederim... İmza: Pixel / Adres: OGZ-Türkiye

■ Hideo Kojima, MGS serisine insanı bir hoş eden, duygusal bir videoyla veda etti: tinyurl.com/ogz-96-kojima-veda

■ Pixel'lik haber mi emin olamadım, arada kaldım ama neyse... *Age of Mythology*'ye Çin mitolojisini konu edinen yeni bir genişleme paketi geliyor: *Tale of the Dragon*.

■ *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*'daki Kakariko köyünün Unreal Engine 4'le yapılmış halini görmek ister misiniz? İstemeyin bence, yeni The Legend of Zelda'yı bekleme süreci çekilmez olabilir: tinyurl.com/ogz-96-ocarina

■ Commodore 64'ün kayıp oyunlarından *Daffy Duck and the Great Paint Caper* bulundu ve yayınlandı. Bayağı da hoşmuş hani, Daffy'yi de çok severdim zaten: tinyurl.com/ogz-96-daffy-duck

Ne andı be!

Calling

Mahsur kaldığımız kâbus gibi okulda bir cep telefonu buluruz ve o cep telefonu çalar... Arayan o korkunç hayalettir: "Sanırım telefonum sende, birazdan gelip alacağım." Birkaç dakika sonra gene arar, "2. kattayım, az kaldı" der, gayet kibar şekilde. Ve siz patır patır böbrek taşları dökerken o telefonun tekrar çalmaması için çılgıncasına dua edersiniz...

-Emre

KARAKTER EVRİMİ: Ken Masters



SF 1 (1987) | SF 2 (1991) | SF 3 (1997) | SF EX 2 (1998)

DÜNDEM

KARANLIK MASALLAR DEVRİ BAŞLIYOR

American McGee's Alice Yeni Kapılar Açıyor



Tavşan deliğini nasıl bilirdiniz? **Alice** kendini oradan aşağıya bıraktıktan sonra onun için hiçbir şey eskisi gibi olmadı ya, galiba benzer şey biz ve masallar için de geçerli olacak. Bunca yıldır Sabah gazetesinin verdiği resimli masal kartonlarında okuduğumuz her şey yalanmış çünkü. Bunu da *American McGee's Alice* oyununu duyduktan sonra öğrendik.

Hemen heyecanlanmayın tabii, oyun ayın sonlarına doğru çıkacak. Ama elinde kan damlayan bıçağıyla, bildiğimizden çok farklı Alice'i o kapak görselinde görüp beynimize kazıdıktan sonra nedir ne değildir biraz araştıralım dedik. E artık Ixir'den ADSL'e de terfi etmişiz. Kesilmeler az, bağlantı jet gibi.

Oyun *Quake III Arena*'da da kullanılan id Tech 3'ü kullanıyormuş. Şu ana kadar gördüğümüz ekran görüntülerine hayran kaldık biz. Zaten tümüyle üç boyutlu tasarlanmış, görse Lara Croft'u kıskandıracak kalitede modellemesiyle Alice'i barındıran bir oyun bu. Oyun bize Alice'in Wonderland'e ikinci yolculuğunda, daha şüpheci ve daha karanlık bir macera anlatacak. Bulmacalar, eskiden tanıdığımız karakterler... Ama diyorum ya, asıl olay bizim oyunu araştırmayı bırakıp "bu karanlık masallar da neyin nesi?" dememize geliyor. Meğersek Disney filmlerinde gördüğümüz tüm o masallar Grimm Kardeşler diye manyak bir ikilinin bayağı kanlı ve karanlık şekilde derlediği halk öyküleriymiş. Hiç de bizim izlediklerimiz gibi değillermiş. Kardeşini yiyen çocuklar, uzuvları kopan karakterler, başına türlü türlü "şeyler" gelen uyumuş güzeller...

Yani diyeceğim o ki, bu *American McGee's Alice* eğer tutarsa, ki tutacak gibi gözüküyor, biz bundan sonra bol bol karanlık masal hikâyesi görürüz. Çok sağlam bir damar yakalamış geliştirici ekip, tebrik etmek lazım. Bizden tavsiye, Grimm Kardeşler'i sorup soruşturun. Oyunlar patladığında arkadaşlara caka satarsınız bol bol.
-Sarp

[Orijinal Tarih: Ekim 2000]



MASALLAR OLDUĞU GİBİ KALSIN

İş ne yazık ki öyle olmadı. Alice gecikmeler sonunda Aralık ayında çıkıp bayağı iyi notlar aldı, iki aylık süreçte de bizimkisi gibi bolca heyecan yarattı insanlarda. Ama sonrasında hiç de "karanlık masallar" trendi falan başlatamadı. Kendi devam oyunu bile anca 2011 yılında çıkabildi. Sinemada "aslında öyle değil o masal" temasında filmler hâlâ çıkıyor olsa da, oyunlar tarafında bunun yansımasını göremedik yakın zamana kadar. Şu anda da en son *Wolfie: The Red Hood Diaries* adlı oyunda farklı bir Kırmızı Başlıklı Kız gördük, onda da firma iflasını açıkladı. Alice'e dönüp bakınca, halbuki ne de etkileyici oyundu, atmosferi nasıl da içine çekiyordu oyuncuyu.



SF Alpha 3 **(1998)**



SNK vs. Capcom SVC Chaos **(2003)**



SF 2 Turbo HD Remix **(2008)**



SF 4 **(2009)**



SF 5 **(2016)**

WORMS 2

GARSON BEY, OYUNUMDAN KURT ÇIKTI!

Worms 2'yi bir derginin yanında verdiği CD'lerden birinde bulmuştum. Demo sürümün beni yönlendirdiği bölümde tesadüfen kullandığım blow torch'la arazide gerçek bir kurtçuk gibi hareket ettiğim an duyduğum haz dün gibi aklımda. Sonra diğer silahların keşfi gelmişti. Karşı takımdaki kurtçukları yok etmek üzerine kurulu, alışması oldukça kolay ama bırakması da bir o kadar zor, şirin mi şirin bir oyundu elimdeki. Her şey iyi güzeldi ama maalesef demoda oynanabilir sadece tek bir harita vardı. Farklı haritalarda oynama isteğim ve bu isteği durmaksızın körükleyen çocuksu merak ile oyunun verdiği zevke yenik düşüp, sayısız defa aynı haritada, aynı kurtçuklarla, aynı maçı yinelemenin, hatta o kurtçukların isimlerini dahi ezberlemenin tatlı ikilemini anımsadıkça tebessüm etmemek elde değil. Oyunun tam sürümüne ve dolayısıyla yeni haritalara kavuşmam ise bugüne kadar uzanan soluksuz bir hikâye zaten. Sıra tabanlı strateji kavramına yeni bir soluk getiren, zamanının çok ötesinde bir oyunu ağırlıyoruz bu ay Son Jeton'da. 'Gedappa' diyerek başlayalım o halde. Elbette, "niye diğerleri değil de *Worms 2*?" diye soranlar olabilir. Öncelikle, **Team 17**'nin ilk çıkardığı *Worms* ve ona gelen eklentilerden sonra, geliştirici ekibin oyun mekaniklerini baştan aşağı yenileyip, seride köklü bir değişikliğe gittiği ilk oyun *Worms 2*. Serinin üç boyuta geçiş yapmaya çalıştığı sıralarda, muhafazasını hararetle savunduğumuz o iki boyutlu çizgi-filmvari grafikleri bizlere armağan eden de *Worms 2*'ydi. Sonra, James Brown repliklerini, ukalâ İngiliz aksanını çürük elma ile anılmaya mahkûm yaratıklara hediye eden yine bu oyundu, evet. Yani bugün bildiğimiz haliyle *Worms* oyun şemasını ilk kullanan oyun buydu. Aslında serinin fark yaratan bir sürü silahı (örneğin Super Sheep) seriye *Director's Cut* eklentisiyle dâhil olmuştu. *Worms* serisini eğlenceli kılan basit oyun mantığı, zaten serinin ilk oyunlarında da mevcuttu. Ama tüm bu yaratıcı fikirler, oyunun barındırdığı mizah ve basit oyun mantığı, yepyeni oyun mekanikleri, tertemiz arayüz,





nevi şahsına münhasır grafikler ve unutulmaz seslendirmelerle *Worms 2* ile daha bir ete kemiğe bürünür hale gelmişti. Bence ilk *Worms* ve eklentileri maddi dünyada temsil imkânı bulamayan, bedensiz bir büyücü gibiyken, öte yanda *Worms 2* büyücümüzün maddi dünyadaki temsilini mümkün kılacak, o 'aranan beden'di adeta.

Yaratıcı fikirler demişken bir parantez açmak lazım: Yaratıcılık mevzusu sadece geliştiricilerin tekelinde kalsaydı, belki de *Worms 2* bu denli zamanını aşan bir yapıma dönüşemezdi. Oyun, oynanış konusunda da önemli ölçüde kişiselleştirmeye izin veren bir yapıdaydı. Silahların vuruş gücü, araziyi etkileme yoğunlukları, kaç turn sonra kullanılacağının belirlendiği gecikme süreleri gibi özelliklerini ayarlayabileceğimiz Weapon Editor; rüzgârın esme şiddeti, suların yükselme hızı gibi oynanıştaki belirleyici faktörleri düzenleyebileceğimiz Option Editor ve arazi üzerinde oynamalarda bulunabileceğimiz Terrain Editor gibi çeşitli editörlerle 'oyunun kuralları' keyfe keder değiştirilebiliyordu. Oyunu başkalarıyla oynadığımızda hissedilen bilinmezlik hissi tadından yenmez düzeydeydi. Ayrıca envanterdeki silah ve araç-gereçlere müdahale, bir süre sonra 'Shopper' gibi muazzam oyun planlarına evrilmişti.



Bugün *Worms* denince akla birbirinin kopyası oyunlar, gayrı ciddi spin-off'larla sulandırılmış bir fikri mülk geliyor olsa da, işte bir zamanlar sabahlara kadar bu oyunu oynuyorduk eş-dostla. Bugün hâlâ güncelliğini koruyan ve Steam vasıtasıyla WormNET'ten oynayabileceğiniz 'ikinci nesil Worms' *Worms Armaggedon* her daim pozitif şekilde yâd edilmeyi hak ediyor ve onu mümkün kılan *Worms 2* de altın bir klasiktir benim nazarımda. -**İhsan Asman**

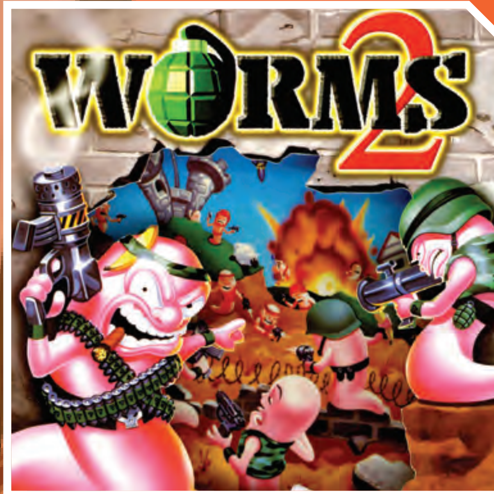
Koyuna hendek atlatabilenin saygı gördüğü zamanlara dönüyoruz

Her dönemin kurtçuğu değil, her dönem kurtçuk olacaksın!

Bir zamanlar hepimiz, intikam hırsıyla yanıp tutuşan kurtçuklardık

Worms oyunları dört nesil ve üç boyutlu olanlar olarak sınıflandırılıyor esasen. Sırasıyla şöyle: İlkin *Worms 2*'den önce çıkan, *Worms* oyunlarına dair fikirlerin tatbik edildiği ama serinin ne arayüz, ne grafikler, ne seslendirmeler, ne de mekanikler olarak oturduğu birinci nesil *Worms* oyunları. Sonrasında gelen nesil ise pek afili: *Worms* serisinin bugün tanınırlığını ve Team 17'nin balını kaymağını yemeye doyamadığı, 'altın yumurtlayan kaz' bir fikri mülke dönüşmesini sağlayan, ikinci nesil *Worms* oyunları ki bunlar *Worms 2*, *Armageddon* ve *World Party* gibi en bilindik, en çok oynanmış *Worms* oyunları. *Worms*'ün yaratıcısı olan Andy Davidson'ın yer aldığı son projenin *Armageddon* olması tesadüf olmasa gerek. Bu nesli takip eden süreçte maalesef Team 17, *Worms*'ü üç boyuta taşımak gibi bir gaflete düştü. Peş peşe çıkan *Worms 3D*, *Forts: Under Siege* ve *Mayhem* gibi oyunlar kimilerini eğlendirmeye devam etse de oyunun eski müdavimleri için bir şeyler hep eksikti. Klişe olacak ama gerçekten 'sanki seri ruhunu kaybetmişti'. Sonraki dönemde üçüncü nesil olarak anılacak yeni *Worms* oyunları çıktı. *Reloaded* bunların en bilindik örneği belki de: Seride yeniden iki boyuta dönüş vardı -tabii ki üç boyutlu arka plan eşliğinde- ama arayüz büyük ölçüde değişerek kullanışsız hale gelmişti ve bunca sorunuyla üçüncü nesil, ikinci neslin yarattığı etkiyi yaratmaktan ziyadesiyle uzaktı. Üstüne üstlük, insanların ikinci nesilden alıştığı ninja rope fiziği de gereksiz yere değiştirilmişti. En son nesil de dördüncü olanı: Burada da üçüncü neslin grafiklerine ve birazcık farklı da olsa benzer, kullanışsız arayüzüne tanıklık ederken, seriye birtakım sınıfların da eklendiğine şahit olmuştuk.

Kanımca *Worms* ikinci nesilde edindiği klasik olma halini diğer nesillere taşımayı beceremedi; yapımcı ekip açık şekilde hazıra konmayı yaratıcı olmaya tercih etti. Üstelik çok ufak dokunuşlarla seriyi bambaşka yerlere taşımak mümkündü ama ortaya konan her yeni oyun, ikinci neslin altın oyunlarıyla kıyaslanıp durdu ve onların ağırlığı altında ezilmekten kurtulamadı.



Hâlâ Worms oynanır mı?

Evet, *Worms* hâlâ deli gibi oynanır sevgili okur. *Armageddon*'ın Steam'de satılıyor olmasından mütevellit (maalesef *Worms 2* satışı yok) doğrudan WormNET'e bağlanıp dünyanın dört bir yanından kurtçuksever başka oyuncularla kapışmak mümkün. Ayrıca daha önce çevrimiçi ortamlarda ikinci nesil *Worms* oyunlarını oynamayı bir şekilde ıskalamış (sadece arkadaşlarınızla oynamış olabilirsiniz, mümkün bu) oyuncular için bu oyunlar, muazzam yeni planlarla (game scheme), alışılmış *Worms* deneyiminin de ötesini vaat ediyor. Açıkçası benim de Shopper, Rope Race gibi oyun planlarıyla tanışmam oldukça yeni, hatta itiraf edeyim, geçen seneydi. Gerçekten ustalaşması vakit alan ama oynadıkça sizi içine çeken oldukça yaratıcı planlar bunlar. Bahsi geçen ikisinden kısaca bahsetmek gerekirse, Shopper sadece ninja rope kullanabildiğimiz ve düşmanlarımıza rope'ta asılıyken saldırabildiğimiz bir plan. Rope race ise, tek kurtçukla labirenti andıran ve sadece rope ile ilerlenebilecek, değişik ve zorlu haritalarda bitiş noktasını önce görebilenin kazandığı bir yarış.

NEDEN EFSANE OLDU?

GRAFİKLER

Bu oyundaki ve ikinci nesil diğer Worms oyunlarındaki grafikler kanımca serinin öteki oyunlarında hiçbir vakit aşılamadı. Özenli çizimler, renkli mekânlar, cıvıl cıvıl patlama efektleri falan; her şeyiyle çok güzeldi grafikler.

KURTÇUKLAR

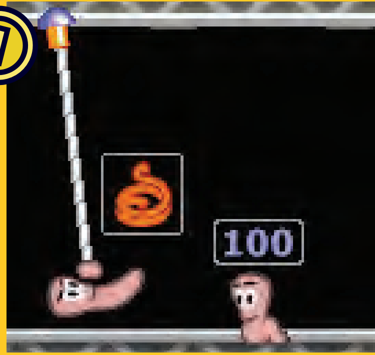
Çürük elmayı deleniyle, bağırsağı mesken edineniyle, omurgasız yumuş yumuş şekliyle nam salmış, daha akla gelmeyen türlü biçimiyle sözüm ona 'iğrenç' addedilen kurtçuk dostlarımızı, bu denli şirin ve sevimli hale getirmek hakikaten usta işi bir dokunuşu gerektirir. *Worms 2* bu yolda atılan en önemli adımdı!

ENVANTER

Serideki çoğu meşhur silah ve araç-gereç, birinci nesil eklentilerde boy göstermeye başlamıştı zaten. Ama Super Sheep'in, Holy Hand Grenade'in, Banana Bomb'un, Old Woman'ın ve daha nicesinin zevkini *Worms 2*'de hakkıyla, yeni oyun motorunun farkıyla tattık.

KİŞİSELLEŞTİRMELER

Kabul, *Worms 2* yaratıcılığın tavan yaptığı muazzam bir işti. Ama öte yandan oyuncuya da aynı ölçüde oyunu kişiselleştirme imkânı tanıyordu: Oyun kurallarını eğip büken, kişiselleştiren editörlerin varlığından zaten bahsettim. Bir de bunun ses dosyalarını ekleme kısmı var. Sonra efendime söyleyeyim, kurtçuklarımıza isim koyma, yeni takımlar oluşturma kısmı var. Ses dosyalarını düzenleyip, yeni seslerin kurtçuklarda nasıl hayat bulduğunu deneyimlemek eşsizdi.



NINJA ROPE

Ninja rope'a ayrı bir parantez açmak gerekir. Gerçekten Worms'ü Worms yapan araç-gereçlerin en başında gelir. Ustaca kullanması zaman isteyen, oyunda hareket etmenin yapı taşı, taktiksel çeşitliliğe her daim katkıda bulunan, insanı vezir de, rezil de eden bir icat. Zira bu meretle şekil yapayım derken suya düşmüşlüğün örneği çoktur.

SESLENDİRMELER

Oyunun seslendirmeleri de çok eğlenceliydi. Hâlâ da öyleler. Kurtçukların bu denli şirin algılanmasında önemli etkenlerden biriydi seslendirmeler.

KOMBO SALDIRILAR

Oyundaki en büyük olaylardan biri de oyun motorunun nimetlerinden yararlanarak çeşitli silahları, araç-gereci ve özelliği (utility) birleştirip son derece özgün kombo saldırılar yapabilmemizdi. En bilineni düşük yer çekimini etkinleştirip, beysbol sopası kullanmak. Bu sayede normal şartlarda başarısız olacak atışları güzelce becerebiliyorduk.

HARİTALAR

Worms 2'de haritalar maç boyunca kesinlikle baştaki gibi kalmıyor, çok farklı şekillere giriyordu. Bu delik deşik olabilen kara parçaları düşman kurtçuğu öldürmenin her zaman farklı bir yolunu müjdeliyordu. Ayrıca oyunda var olan harita çeşitliliğinin yanında, kendi haritalarımızı da tasarlamak mümkündü.

KARGOLAR

Havadan ne zaman ineceği belli olmayan kutular, gerek sağlık, gerekse silah paketleriyle oyunun gidişatında etkili olabiliyordu. Elbette bunların sıklığının, yine editörler vasıtasıyla oyuncu tarafından belirlenebildiğini ekleyelim. Ayrıca 'Utility Crate' dediğimiz, mavi kutular da ilk defa *Worms 2*'yle birlikte seriye dâhil oldu. Bunların içinden silah ya da sağlık değil ama belirli bir turn'ü etkileyecek özellikler (utility) kazanabiliyorduk: Örneğin düşük yerçekimi.

emülasyon

DOLPHIN



Dünyanın en iyi ve en kolay emülatörlerinden biriyle, **Wii** ve **GameCube** oyunlarını orijinallerinden kat kat iyi oynayabilmenize olanak sağlayan Dolphin'le karşınızdayız bu ay. Dolphin'i **tr.dolphin-emu.org** adresinden indirebilirsiniz (evet, Türkçesi de var). Ne yaptığınızı bilmiyorsanız en üstteki geliştirme sürümlerine bulaşmayın derim. Aşağıdaki "Kararlı Sürümler" kısmından son sürüm olan **4.0.2**'yi tercih edin. Ola ki bir oyunda sorun yaşarsanız ötekilere göz atarsınız.

Dolphin'i dümdüz kurduktan sonra "Yapılandırma" seçeneğine girip "Temel Ayarlar" kısmındaki ilk iki seçeneğin, aşağıda "JIT derleyici"nin, ses kısmında da "DSP HLE"nin seçili olduğundan emin olun. Varsayılan olarak seçili geliyorlar zaten. İlk başta dokunmanız gereken bir ayar yok kısacası. Bir tek arkada açık bir müzik vs. programı olmadığına emin olsun. Ses alamazsanız sebebi muhtemelen odur.

Sırada ayrı bir yerden girilen "Görüntü" bölümü var. İlk ekranda ekran kartınızın ve DirectX 10/11'in (veya kartınız önceki nesilse DirectX 9'un) seçili olduğuna emin olun. Çözünürlük de tercihen ekran çözünürlüğünüzle aynı olsun.

Buradaki "Hack'ler" ve "Gelişmiş" kısmına dokunmanıza gerek yok ilk başta. "Geliştirmeler" kısmı ise ilk etapta biraz kurcalamanız gereken yegâne kısım. "İç Çözünürlük"ü "Orijinalin 1 katı", "Keskinleştirme"yi "Hiçbiri", "Filtreleme"yi de "1x" yaparsanız nispeten eski makinelerde bile her oyunu çalıştırabilirsiniz. Ben ofisteki GTX 770'li makinemde her üç ayarı da kökledim ve *Twilight Princess* canavar gibi çalıştı. Yani makinenizin gücü önemli burada.

Deneye yanıla 30fps'nin altına düşmeyen bir ayarı tutturmanız 5-10 dakikanızı alır. Oralarda bir yerde "Kare Sayısını Göster" diye bir seçenek var, performans değerlendirmenizi kolayca yapabiliyorsunuz. Bir de "Shift+F1" ile oyunu kayıt alabilir, "F1" ile yükleyebilirsiniz (emülasyonun nimetleri). O da deneme-yanılma sürecinde size bayağı bir kolaylık sağlayacaktır (ve oyunları oynarken de tabii).

Sırada oyun DVD'nizi takıp çalıştırmak var. Klavye-fare gayet tercih edilebilir bir seçenek. Bir tek fare hareketi ile oyun içi işaretçi hareketi arasında bir uyumsuzluk yaşadım. Sizin de başınıza gelirse diye not düşeyim, onu da "Wiimote Yapılandırması" kısmındaki "Kızılötesi" seçeneğinin altındaki "Merkez, Genişlik ve Yükseklik" seçeneklerini "100, 60, 100" olarak girince hallettim (yani bu sayılar sizde de direkt olarak aynı olmayabilir ama olsun, gerekir belki). DS4'ü kullanamadım emülatörde ama normal PC gamepad'lerini de rahatça kullanabilirsiniz. Gidip ekstra aparat isteyen *Wii Fit Plus* falan oynamaya kalkmayın tabii. İyi oyunlar, Ganondorf'a selam. **-Ömer**

sen bu oyunu bilmezsin

DEMOLITION RACER

[PSX / PC / DC]

Sıklıkla 'güzel çakma'ları konu edindiğimiz köşemizin Ekim sayısına hoş geldiniz dostlar. Bu bölümde de ünlü *Destruction Derby*'nin son derece güzel bir çakması olan *Demolition Racer*'ı konuk ediyoruz. Bu son derece güzel çakmamızı da gönül rahatlığıyla oynayabilir, sonra da gelecek ay tekrar görüşmek üzere dağılabilirsiniz.

Dağılmadıysanız devam ediyorum; benim zamanında PSX sürümünü pek bir keyifle oynadığım, bildiğiniz bir çarpışan ve yarışan arabalar simülasyonu *Demolition Racer*. Yarış boyunca rakiplerinize çarparak hasar vermeye çalışıyorsunuz ve topladığınız puanlar yarıştaki sıralamanızın katsayısıyla çarpılıyor. Bu yeni puan listesi de gerçek birinciyi ortaya çıkartıyor tabii. Yani hem rakiplerinizi gümletmeli hem de yarışı iyi bir sıralamada bitirmelisiniz. Fakat bu esnada siz gümlerseniz bütün çabalarınız boşa gidiyor, o yüzden kendi arabanızın aldığı hasara dikkat etmeniz lazım.

Sonuç olarak oynaması gayet eğlenceli bir oyun *Demolition* Racer ki benim gibi sadık sevenleri de var aslında. Menülerinde **Fear Factory**, **Cirrus**, **Tommy Tallarico** gibi sanatçıların ellerinden çıkma pek çok güzel parça var, kulaklarınızın pasına da deva yani. Lakin her ne kadar geliştirilmiş bir Dreamcast sürümü çıksa da bir seriye dönüşebilecek başarıyı elde edemedi garibim. Yoksa bu köşede ne işi var? **-Emre**



DEMOLITION RACER: NO EXIT

Oyunun geliştirilmiş Dreamcast sürümü. Yeni turlar, araçlar, müzikler, geliştirilmiş grafikler içerse de adını aldığı No Exit modu eski sürümdeki Last Man Standing'in aynısı. Garip bir olgu.

1973 GOTCHA VAKASI

Joystickler De Tombiktoymuş

Video oyunları tarihinde ne kadar geriye giderseniz gidin, illa ki tartışmalara konu olan, milleti ayağa kaldıran oyunların var olduğunu görürsünüz. Genellikle bu tartışmaların sebebi ya cinsellik ya da şiddet öğeleri olmuştur. Peki, *Death Race*'ten bile geriye, belki de ilk tartışmalı oyun sayılabilecek 1973 yapımı *Gotcha*'ya gittiğimizde sebep neydi?

Samimiyiz diye rahat konuşuyorum, joystick'lerin, yani kontrol çubuklarının uzun yıllar boyunca neye benzetildiği malumunuz. Cem Yılmaz'ın bile diline sakız olmuş bir mevzu bu. Hayır, kendinizi kötü hissetmenize falan da gerek yok, çünkü o dönem sektörün öncüsü **Atari** çalışanlarının kafası bile bu şekilde işliyordu. Hatta akıllarına şu fikir gelmişti: "Neden kadın göğsü şeklinde bir kontrol mekanizması yapmıyoruz?"

Abartmıyorum, tamamen bu kafayla çıktı arcade oyunu *Gotcha*. İki oyuncudan biri, hareketli bir labirentte erkek karakter olarak kadın karakteri kovalıyor, diğer oyuncu da ondan kaçmaya çalışıyordu. Oyunun posterinde de bir erkek, kaçan bir kadını belinden yakalıyordu zaten. Fakat milleti ayağa kaldıran bu konsept değildi elbette. Zira oyunun kontrol mekanizmaları plastik pembe birer kadın göğsü şeklindeydi (unutmadan, 85 ölçülerinde) ve oyuncular göğsün ne tarafını sıkarsa karakter de o yönde ilerliyordu. Atari çalışanları geliştirme süreci boyunca oyuna "Meme Oyunu (The Boob Game)" deyip durmuş zaten.

GTA gibi oyunların hayal bile edilemeyeceği bir dönemde böyle bir fikir ortalığı ateşe verdi tabii ki. Üstelik bir erkeğin kaçan bir kadını yakalayıp ne yapacağı fikri de bayağı bir benzin döküyordu aleve. Kadın dernekleri ayaklandı, medya ayaklandı, veliler ayaklandı ve belki de tarihin ilk video oyunu vukuatını başlatıp köşemize malzeme oldular. Böylesi bir fırtınaya karşı koymak elbette ki pek mümkün değildi ve Atari de kısa süre sonra oyunun kontrollerini standart joystick'lere çevirdi.

Tabii şunu da eklemek lazım; bu fikre rağmen *Gotcha* pek tutulmadı, oyuncular tarafından sevilmedi ve yarattığı curcunaya rağmen kısa süre içerisinde kayboldu gitti. Seks her zaman sattırmıyormuş demek ki. En azından 1973'de... **-Emre**



1973'e kadar bile gitseniz oyun tarihinin cinsellik ve vahşet içerikli tartışmalarla dolu olduğunu görürsünüz.

oradaydım

GERÇEK GİBİ KÂBUSLAR...

[DEAD SPACE: EXTRACTION - BAŞLANGIÇ]

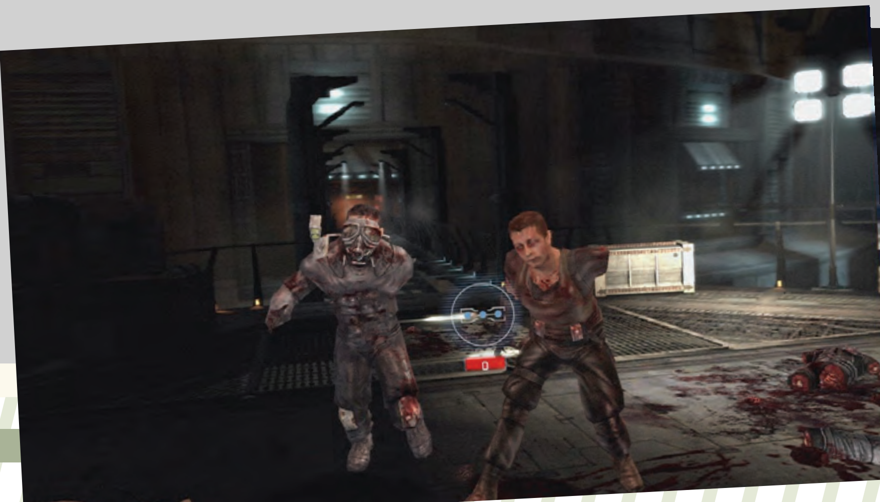
Sam Caldwell gerçek bir kâbus yaşamaktadır. Aegis VII'daki Red Marker'ı çıkarmaya çalıştıklarından beri ortalık cehenneme dönüşmüştür. Bu korkutucu taş anıtta hiç de tekin olmayan sırlar saklıdır çünkü. Varlığı mı, yoksa sırları mı sebeptir bilinmez, bütün ekip adeta kafayı yemiştir gözlerin göremediği bir sebepten. Daha saatler önce beraber içtiği arkadaşları aklını yitirmişçesine üzerine saldırmaktadır ve daha de fenası öteki taraftan, ölülerin seslerini duymaya başlamıştır Sam.

Bu yüzden hayatta kalmak için çok da üzücü şeyler yapmak zorunda kalmıştır. Çok sevdiği fakat artık insan olduğundan bile emin olamadığı dostlarını öldürmekten başka seçeneği kalmamıştır. Fakat sevdiceği Lexine için tutunmaya çalışır hayata. Zira bu cehennemden kurtulduğu zaman cenneti onun kollarında bulabilecektir.

Binbir türlü badire atlatır Sam. Canavarlaşan ve üzerine saldıran dostlarını öldürür, biçimsiz halüsinasyonlardan ve objelerden kaçar, ölülerin seslerine kulak vermemeye çalışır. Fakat mücadelesi nihayetine ermek üzeredir. Kurtarma ekibi acil durum asansörüyle aşağıya, yanına inmektedir. Belki de hayatında gördüğü en güzel görüntü budur Sam'in. Fakat güzel şeyler uzun sürmediği için bunun da ömrü çok uzun olmaz. Takım yanına iner inmez ekibin lideri Dedektif Nathan McNeill, mutluluk içinde üzerlerine koşan Sam'i vurarak öldürür.

"Zavallı çocuk" der dedektif, son nefesini veren Sam'in üzerine eğilirken. "Red Marker'ın sanrıları ve telkinleri yüzünden kafayı yiyip bütün günahsız arkadaşlarını katletmiş."

Gerçekten de kimin kafayı yemiş olacağını kim bilebilir ki zaten? **-Emre**





Oyungezer
SAYI: 96 - 2015/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Furkan Güler, Furkan Kirazoğlu, Sabri Erkan Sabancı

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 29 Eylül 2015

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EFSANELER SERİSİ DEVAM EDİYOR!



Uzun zamandır size hem daha önce hiçbir oyun dergisinin vermediği ilginçlikte, hem hoşunuza gidecek, hem de anlamlı olacak bir hediye vermek istiyorduk. Ve bu istekten, ***Oyungezer Efsaneler Serisi*** ortaya çıktı!

Bu serimizde (şimdilik 12 ay boyunca 12 muhteşem oyun kahramanı olarak planladık) unutamadığımız oyun karakterlerinin kartondan, kendiliğinden ayakta duran modellerini vereceğiz size. Bunda amacımız hem masanızı süslemek, hem de herkesin ulaşamadığı oyun karakterleri figürlerinin tadını size verecek bir hediye olması. Umarız beğenirsiniz :)
Bu hediyeyi tasarlarken, yapıştırıcı kullanmanıza gerek kalmadan, sadece dikkatli bir makas işiyle yerinden çıkartabilmenizi amaçladık.

1. İşaretli yerlerden ana karakteri ve onun üstünde duracağı kaideyi kesin
2. Kaideyi, karakterin altındaki kesiklere denk getirecek şekilde bükün ve iki parçayı birleştirin.

Hepsi bu kadar :)

Oyungezer Efsaneler Serisi hakkında görüşlerinizi belirtmek veya sonraki karakterler hakkında tavsiyede bulunmak isterseniz, ***efsaneler@oyungezer.com.tr*** e-posta adresine bir mesaj atın.

EFSANELER SERİSİ TOPLU GÖSTERİM

KASIM 2014
ARALIK 2014
OCAK 2015
ŞUBAT 2015
MART 2015
NİSAN 2015
MAYIS 2015
HAZİRAN 2015
TEMMUZ 2015
AĞUSTOS 2015
EYLÜL 2015
EKİM 2015